

домашний компьютер

я норн. я искусственная жизнь.

№12 2000

декабрь

№12 2000

домашний КОМПЬЮТЕР

**ВЫИГРАЙ
компьютер**

подробности на стр. 105

**ПРЕМИЯ
ЗОЛОТОЙ РЫЦАРЬ**

Лучшее железо года

**ВЕЛИКОЛЕПНАЯ
ДЕСЯТКА**

Лучший софт года

WINDOWS ME

Система для дома

**АЛЕКСАНДРА
МАРИНИНА**

Детективы в компьютере

www.HomePC.ru

рекомендованная цена

32 руб. в Москве



4 601357 000017



Я НОРН.

Я ИСКУССТВЕННАЯ ЖИЗНЬ

Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов

Samsung

SyncMaster 755DF



SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17" (видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17" (видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)



Москва: Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Банра 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Dsten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элиа 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-SHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Computers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Оклей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЗВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элли 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прага 16 3287; Ламберт 32 6104; Такс-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; Ю.Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 46 6594; Новокузнецк (3843) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; Армавир Владос (237) 5 9910

SAMSUNG

ДЕКАБРЬ 2000

В НОМЕРЕ:



С Новым Годом

Зайцы скачут по страницам и дудят в трубу, мишка пляшет с сотовым телефоном в обнимку, норны радуются жизни под новогодней елкой, Золотой Рыцарь гарцует на коне, а в «Содержании» сидит мышка... Что за хаос, что за шум? Не волнуйтесь — просто у вас в руках декабрьский, новогодний «Домашний компьютер».

Герои, с которыми вы встречались на наших страницах в этом году — Александр Зиновьев и Борис Бабаян, Максим Мошков и Мария Арбатова, Арви Хакер и Михаил Донской — снова здесь, в несколько непривычном виде. И с новогодними поздравлениями.

Мы тоже поздравляем вас, наш читатель. И желаем вам счастья. И удачи. И благополучия. И здоровья. А еще — уютного, спокойного, состоятельного дома и, конечно, журнала «Домашний компьютер» в нем.



18 Лучшее железо года

Премия «Золотой рыцарь» за лучшее железо года была учреждена «Домашним компьютером» в прошлом году. В этом году премия вручается во второй раз. «Золотой рыцарь» присуждается в 20 номинациях, среди которых «Лучший компьютер года», «Лучший процессор года», «Лучший монитор года»...



24 Тюнинг компьютера

Даже роскошные «Мерседесы» доводятся до лучших кондиций. Это называется тюнинг. Возможен и тюнинг компьютера, в результате которого ваш домашний PC приобретет совершенно новые черты.



113 Четыре зайца

«Четыре зайца» — приложение на 16 страницах, посвященное новогодним подаркам. Было анонсировано еще летом под названием «Весь этот софт». 11 идей, которые помогут вам выбрать подарки к Рождеству и Новому году.



83 Цифровой Страдивари

Журнал в журнале, посвященный музыке и высоким технологиям.

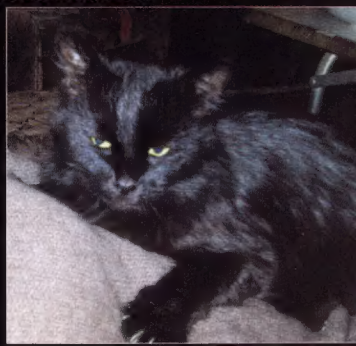
В номере: интервью с легендарным Козлом на Саксе; Легенда о сетевом Эдеме для русского рок-н-ролла; Компьютер как мясорубка; обзор дисков; история рождественской песни группы Slade; TOP 10 музыки эпохи хайтек.



Обложка номера
Дизайнер: Виктор Жижин
Модель: Норн Кро

100 Что принесет нам Новый год?

Ответы — в нашем гороскопе.



СОДЕРЖАНИЕ



домашний
КОМПЬЮТЕР
№12 (54) 2000

Алексей Поликовский (главный редактор)
water@glasnet.ru

Ольга Черникова (дизайн)
och@computerra.ru

Алексей Ерохин (hardware)
erokhin@online.ru

Яков Шпунт (software)
nina8@orc.ru

Михаил Горюнов (игры)
mgorunov@mtu-net.ru

Александр Беркенгейм (cawa@online.ru),
Лада Славникова (lada@computerra.ru)

(специальные корреспонденты)
Александр Осипов («Цифровой Страдивари»)

alexandre.ossipov@mtu-net.ru

Владимир Белко (редактор)
belko@computerra.ru

Д-р Хелп drhelp@computerra.ru

Сергей Елкин (графика)
elkin@zhurnal.ru

Виктор Жижин (дизайн обложки)
Егор Петушков (сканирование)

Александр Петренчиков (директор)
aret@computerra.ru

Светлана Сазонова (рекламно-маркетинговая служба)
svetas@computerra.ru

Наталья Петренченко (менеджер проектов)
nata@computerra.ru

Распространение ЗАО «Компьютерная пресса»
Сергей Тимошков (ген. директор) kpressa@computerra.ru

Издатель: C&C Computer Publishing Limited
25, Turnbull's Lane, Gibraltar

© МКИ «Компьютерра», 2000

Адрес редакции: 117419, Москва,

2-й Родинский проезд, д. 8

● Телефон (095) 232-2261, 232-2263 ● Факс (095) 956-1938

● E-mail dk@computerra.ru ● URL http://www.HomePC.ru

За достоверность рекламных объявлений ответственность
несут рекламодатели.

Точка зрения редакции не обязательно совпадает с точкой
зрения авторов.

При цитировании или ином использовании материалов,
опубликованных в настоящем издании, ссылка на
«Домашний компьютер» обязательна. Полное или
частичное воспроизведение или размножение каким бы то
ни было способом материалов настоящего издания
допускается только с письменного разрешения владельца
авторских прав.

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 014538.

Учредитель Д.Е. Менделюк

Отпечатано в типографии ScanWeb, Финляндия.

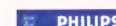
Тираж 35 000 экз.

Цена свободная.

Подписной индекс 34288

Фотоотъемка в номере произведена
с использованием цифровой техники,
предоставленной компанией
MAS Elektronik AG.

Тестовая лаборатория «ДК» оснащена
процессором Pentium III-750,
предоставленным фирмой ASBIS, Москва,
материнской платой Soltek 65ME от
фирмы K-Systems и CD-RW Philips 404,
предоставленным московским
представительством Philips



По всем вопросам подписки и распростра-
нения обращаться в отдел распространения.
Тел.: (095) 232-21-65

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Samsung	2 стр. обл.
Техмаркет Компьютерс	3
Scott Display GmbH	5
Seiko Epson Corp.	7
Ф-Центр	23
Zenon	42
Profinance	46
ЗАО «Свобода»	47
МедиаХауз	65, 111
Никита	81
Mail Computer Shop	101
MTU-Информ	104
Радио Максимум	108
Intel	3 стр. обл.
IC	4 стр. обл.

- 4 ОБМЕН ОПЫТА
- 6 ПИСЬМА
- 8 НОРМАЛЬНАЯ ЖЕНЩИНА

HARDWARE

- 16 НОВОСТИ
- 18 ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО ГОДА
- 24 ТЮНИНГ КОМПЬЮТЕРА
- 28 БОЛЬШИЕ ТОНКИ
- 34 НАСТРОЕНИЕ

SOFTWARE

- 38 НОВОСТИ
- 40 ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ДЕСЯТКА
- 43 ПРИКОЛЫ ДЕД МОРОЗ
- 48 WINDOWS ME.
- ЛИНОЛЕУМ КАК ОН ЕСТЬ

ИНТЕРНЕТ

- 52 ЛЮДИ
- 54 КОЛЕСО ОБОЗРЕНИЯ
- 56 СИНЧИКИНО ПИСЬМО
- 59 ИЩИТЕ, ДА ОБЯЩЕТЕ
- 62 НЕОБЫЧНЫЕ ЖИВЫЕ
- КАМЕРЫ

ИГРЫ

- 68 НОВОСТИ
- 70 ПРЕОДОЛЕНИЕ
- 78 АКТИВАЦИЯ

ЦИФРОВОЙ СТРАДИВАРИ

- 85 КОЛОНКА РЕДАКТОРА
- 86 НОВОСТИ
- 88 ОТ САКСОФОНА ДО
- ИНТЕРНЕТА — ОДИН ШАГ
- 92 ЛЕГЕНДА О ЗЕМЛЯНИЧ-
- НЫХ ПОЛЯНАХ



- 94 ОБЗОР ДИСКОВ
- 95 «ГРУВБОКС» — ЭТО КРУТО
- 95 MERRY XMAS EVERYBODY!
- 96 КОНЦЕРТ ДЛЯ МОДЕМА
- И ГИТАРЫ
- 98 ТОР 10. РЕЙТИНГ
- МУЗЫКАЛЬНОГО ХАЙТЕКА
- 99 КОМПЬЮТЕР КАК
- МЯСОРУБКА

- 100 ГОРОСКОП
- 102 РАЗВАЛ
- 104 Д-Р ХЕЛП РЕКОМЕНДУЕТ
- 109 КРОССВОРД
- 112 ЮМОР

ЧЕТЫРЕ ЗАЙЦА

- 114 В ЛЕСУ РОДИЛАСЬ ЕЛОЧКА
- 116 ПО СЛЕДАМ НАПОЛЕОНА
- 117 СТАРЫЙ ГЕЙМ HDD
- НЕ ИСПОРТИТ
- 119 СКАТЕРТЬ-САМОБРАНКА
- 120 АСТРОПРОЦЕССОР ZET
- 121 BONJOUR, АБРАКАДАБРА!
- 122 ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАВЯУ
- 123 ТУР ПО АФРИКЕ
- В ОБЩЕСТВЕ МНОГОДЕТНОГО
- ПОПУГАЯ
- 125 МАСКА, КТО ТЫ?
- 127 ВЕРИТЬ В БОГА
- И ПОЛЬЗОВАТЬСЯ
- ПРЕЗЕРВАТИВАМИ!
- 128 ЭТОТ МИШКА
- НЕ ИГРУШКА!

ЛИЧНЫЕ РУБРИКИ

- 66 МИХАИЛ СВЕРДЛОВ —
- ФУТУРОФИЛИЯ
- 103 АРТЕМ ДОЛЕЦКИЙ —
- Д-Р АРТЕМ РЕКОМЕНДУЕТ
- 110 ВЛАДИМИР СВИРИДОВ —
- НА КУХНЕ У СВИРИДОВА

Нежная мистика

Рождество и Новый год — дни, пахнущие снегом, слововой хвоей и шампанским. Такими они были всегда, такими остаются и сейчас. Но в век компьютеров и Интернета даже в вечных праздниках человечества проступают новые черты. Компьютерный художник Лиля Калаус, по заказу «ДК» создавшая для декабрьского номера серию новогодних картин, соединяет в своих работах древние символы и приметы информационной цивилизации. В ее картинах крупными хлопьями падает снег, и мягко сияют мониторы компьютеров, и серебром отливают доспехи роботов, и летит в черной зимней ночи наш голубой мир (нежная мистика, надежда, чуть-чуть тревоги...). Работы Лили Калаус смотрите на обложках блоков — а также по всему номеру.





ТЕХМАРКЕТ

КОМПЬЮТЕРС

Компьютер TCM "Extreme GT" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GT" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GT" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

**гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка**



pentium® III



TCM "Extreme GT" Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 733 МГц

**Лучшая конфигурация для 3D игр,
графических редакторов и работы в Интернете**

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новоселовская, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Электротехника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. "Полужевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76 940-23-22
ст. м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр, 1-я улица 8 Марта, д.3, (095) 214-3162 e-mail: service@techmarket.ru

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская,
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а

Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56

Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310

Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35

Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34

Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424

Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а

Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85

Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18

Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56

Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1

Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а

Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732

Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510

Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул. молодежная 3, оф.9

Ростов-на-Дону НПЦ "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г. Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107

Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г. Екатеринбург, ул.Луначарского 36

Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г. Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation





* * *

1. В очередной раз о системном реестре. Он представляет собой базу данных, в которой хранятся настройки Windows и приложений. Полезно после установки Windows скопировать куда-нибудь файлы system.dat и user.dat, в которых, собственно, и находится реестр, чтобы впоследствии его можно было восстановить. Если вдруг система выдает сообщение об ошибке реестра или просто что-нибудь не работает, то нужно загрузить «голый» DOS и заменить текущие файлы на ранее сохраненные.

Если же вы все-таки не сохранили файлы system.dat и user.dat, а Windows не грузится, загляните в каталог C:\Windows\sysbackup\l. Там находятся файлы вида gbxxx.cab (x — число от 0 до 9, означающее номер дня работы Windows, начиная с первого — 000). Срочно скопируйте их в другой каталог. Далее посмотрите содержимое этих файлов, хотя бы с помощью программы extract.exe, которая входит в состав инсталляции Windows. Вы обнаружите в этих файлах копии реестра. Только не извлекайте все содержимое этих файлов, а возьмите самую последнюю копию.

И САМОЕ ГЛАВНОЕ — никогда не пытайтесь восстанавливать реестр при загруженных «Окошках» — а то потом от «Форточек» останется одна рама, да и та облезлая :—)

2. Мышка, конечно, хорошо, но горячие клавиши, по-моему, все-таки намного лучше:

Ctrl + C (или Ctrl + Insert) — скопировать в буфер

Ctrl + A — выделить все

Ctrl + S — сохранить
Ctrl + Del — удалить слово справа от курсора

Alt + BackSpace — отменить редактирование

Shift + Del — удалить, не помещая в Корзину

Alt + Tab — переключение между запущенными приложениями

Alt + Space — вызвать контекстное меню текущего окна

F3 — открыть меню «Поиск»

F2 — переименовать файл или папку

F5 — обновить активную область экрана

F10 — перейти к меню текущего окна

Ctrl — при работе в Проводнике позволяет выделять группу файлов

Еще часто встречается ситуация, когда в Word надо переключаться между открытыми документами. Это можно сделать довольно быстро, не елозя по столу мышкой, нажатием клавиш Ctrl + F6.

А вот комбинации с клавишей Win:

Win + R — открыть окно запуска программы

Win + M — свернуть все окна

Win + F1 — открыть подсказку Windows (Alt + F4 — закрыть эту «книгу сказок» :—)

Win + E — открыть Проводник

Win + F — открыть Поиск

Win + Tab — переход между приложениями на Панели задач

Win + Break — Свойства системы

3. Для закоренелых интернетчиков существует такая фишка, как возможность вводить URL прямо с Панели задач. Для этого нужно перевести курсор на Панель задач, щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать Панели инструментов — Адрес. Мелочь, а приятно :—)

Ю.Ю. Широков, Иркутск

* * *

Тем, кто хочет похвастаться перед знакомыми своей Windows, могу посоветовать бесполезную, но интересную «шутку»: в Реестре по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\Windows\CurrentVersion\TimeZones найти подраздел с вашим часовым поясом и изменить параметр Display, введя название вашего населенного пункта. Изменения вступают в силу после перезагрузки. Теперь вы можете уверять знакомых, что будто бы лично по вашей просьбе разработчики Windows

решили включить вашу деревню в список :—)

А вот более полезная информация.

Если, выбрав файл и удерживая Shift, выбрать еще какой-нибудь файл, то выделится вся группа файлов между этими двумя. А при нажатии на Ctrl все эти файлы запоминаются, и можно их все копировать, перемещать и т.п. Используйте эти две кнопки, ведь они значительно упрощают работу с большим количеством файлов.

В Проводнике для поиска среди большого количества файлов можно нажать на клавиатуре букву, с которой начинается название искомого файла. Если ее держать нажатой, то по очереди будут выбираться файлы, первая буква которых будет соответствовать нажатой клавише. Это относится и к каталогам.

Тем, кто при установке Windows ошибся при вводе своего имени или названия организации, могу подсказать, как это исправить. В разделе HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup надо найти параметры RegisteredOwner, RegisteredOrganization и исправить их. Для владельцев Windows NT адрес другой: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion.

Кстати, насчет установки. В Реестре вы можете поменять путь, по которому Windows будет искать инсталляционные файлы. По адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup надо найти параметр SourcePath и изменить путь к каталогу.

Если ваша рука немного дрожит, и Windows не воспринимает двойные щелчки кнопкой мыши для запуска приложений, то не стоит отчаиваться. Добавив в Реестре в раздел HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\desktop два строковых параметра: DoubleClickWidth и DoubleClickHeight, которые отвечают за ширину и высоту двойного щелчка, вы можете установить значения в пикселах, при которых Windows будет принимать двойное нажатие кнопкой мыши за двойной щелчок. По умолчанию это значение равно 4. (От редакции: или купите трехкнопочную мышь.)

Е.И. Дивульский, Псков

* * *

Если вы хотите, чтобы перед запросом пароля на вход в Windows появлялось окно с вашим текстом (инструкции, «наезд» :—), предупреждения и прочее), то сделайте следующее.

1. Создайте в Реестре раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\CurrentVersion\Winlogon

2. В нем — два строковых параметра: LegalNoticeCaption и LegalNoticeText

3. В значение LegalNoticeText впишите сам текст будущего окна.

4. Перезагружаете компьютер — готово!

Если вы хотите, чтобы рядом с системными часами красовалось ваше имя, то в Реестре по адресу HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\International создаем 3 строковых параметра:

«s1159» со значением «Ваше имя» (не более 8 символов)

«s2359» со значением «Ваше имя» (то же, что и в первом)

Каждое письмо, поступившее в пункт обмена опыта, участвует в розыгрыше призов

Сегодня призы получают:

Ю.Ю. Широков, Иркутск — словарь Lingvo 6.0 от компании ABBYY

Е.И. Дивульский, Псков

— CD-ROM «LEGO LOGO» от компании

«Новый Диск»

Николай Шахов, пос. Тарасовка — CD-

ROM «Курс математики Л.Я. Боревский» от компании «МедиаХауз»



LINGVO 6.0

Это система электронных словарей, позволяющая переводить слова и словосочетания с английского языка и обратно за считанные секунды, не вставая из-за компьютера.



LEGO LOCO

«LEGO Loco» продолжает уникальную серию игр, основанных на реальных наборах LEGO. Игроку предстоит превратить свой компьютер в настоящий железнодорожный узел. Действующие железнодорожные сети можно дополнять новыми поездами, мостами, переездами и семафорами.



КУРС МАТЕМАТИКИ
Л.Я. БОРЕВСКИЙ

Диск поможет школьникам и абитуриентам при подготовке к экзаменам. На диске много интересных и полезных задач и упражнений.

«sTimeFormat» со значением «HH:mm:ss tt»

Порядок следует соблюдать!

Перезагружаемся и любуемся.

Комментарий: кстати, отныне ваше имя будет появляться не только рядом с часами, но и во всех программах, которые запрашивают системное время (например, в Outlook Express в графе **Отправлено** или **Получено** :—)

И еще полезная информация: бесплатные «советы» от Microsoft доступны в Америке по телефону (800) 936-4200. А программа Net2phone позволяет бесплатно звонить через Интернет на 800-е номера.

Николай Шахов, пос. Тарасовка
Московской обл.

* * *

Если при работе с принтером Epson Stylus Color 400 (440, 460, 600 и т.д.) загорелась лампочка индикации окончания чернил в черном или цветном картридже (принтер в этой ситуации перестает печатать), это совсем не означает, что действительно опустел соответствующий картридж, просто так считает аналитическая программа. Попробуйте выполнить операцию по замене картриджа, но вставьте старый и после перехода принтера в рабочее состояние еще раз выполните процедуру прочистки сопел. При этом ресурс вашего картриджа увеличится не менее чем на 25 процентов. Об окончании чернил придется судить по качеству печати (если начались множественные пропуски — покупайте новый картридж).

Петр, Миллерово

* * *

1. Если нажать **Пуск** — **Выполнить** и ввести **Welcome**, то появится прога, дающая советы закоренелым ламерам. Если вы обладаете достаточным чувством юмора и вас раздражают бесполезные советы — вполне вероятно, что у вас появится желание убрать их и вставить свои. Для этого идем: **Пуск** — **Выполнить** и вводим: **regedit**. Добираемся до **HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\ Tips** и видим там строковые

параметры с именами от 0 и по порядку. Удаляем негодные. Например, там обнаружилось параметр 0 — 18. Создаем параметр 19 и присваиваем ему значение «Никогда не гладьте больших бешеных собак!». Теперь в этой проге исчезнут старые советы, а ваш совет будет показываться. Можно сделать так, чтобы эта программа грузилась при запуске «Окошек». Для этого просто ставим галку на «Отображать это окно при следующем запуске Windows».

Константин Реус, Мурманск

* * *

Если вентилятор на вашем компьютере при работе начал громко скрипеть — попробуйте для начала снять его и прочистить хорошенько. Зачастую этого оказывается достаточно. Если не помо-

гает, то дальнейшие действия зависят от типа вашего вентилятора. Если это дешевая модель, то резкие звуки сигнализируют о стирающейся пластмассе. Такой вентилятор лучше заменить от греха подальше, пока он не остановился во время работы. А вот если ваш вентилятор высокого качества и построен на паре подшипников, то проблему решит регулярная их смазка. Только не используйте для этого машинное масло!!! Лучшее средство — графитная смазка.

Роман Латыпов, с. Подстепки
Самарской обл.

Редакция не несет ответственности за советы, которые читатели дают друг другу.

Настоящая немецкая марка



Впервые в России

Scott

the digital cleverness



15"

570 Business Line

от \$150



17"

772 Economy Line

от \$209



17"

795 Professional Line

от \$254



19"

995 Professional Line

от \$339



17"

795 Flat Line

от \$299

ПРИВЕДЕННЫ РАЗЛИЧНЫЕ ЦЕНЫ

Представительство компании Scott Display GmbH в России, странах СНГ и Балтии: info@scott.ru Тел. (095) 253-7838, 253-8188

Центральный сервисный центр компании Scott Display GmbH в России: service@scott.ru. Тел. (095) 219-7012

Региональные сервис-центры: г. Санкт-Петербург ООО «АС» (812) 2320006, Калининград, ООО «ХОЛМРОК-СЕРВИС» (0112) 593459, ООО «КРИС ПЛЮС», г. Красноярск, тел. (3912) 652-432, г. Ростов на Дону, «ФОРТЕ» (8632) 676810, г. Астрахань, «ИВБ-СЕРВИС» (8182) 242787, г. Иркутск, «АТОН» (3952) 511745, г. Новосибирск, «РЕГИОНАЛЬНЫЙ СЦ» (3832) 160707, г. Чита, «ТНТ» (3022) 324-686, г. Хабаровск, «ЛАНТ-ПАРТНЕР» (4212) 323-862, г. Нижний Новгород, «РУССКИЙ СТИЛЬ ИБ» (8312) 721772, г. Минск, «БЕЛАЛЕКС» (+37517) 249-90-78, Татарстан, «Казань, СЦ «ПРОГРЕСС» (8432) 39-46-15, 39-48-33, Республика Хакасия, г. Абакан, ЗАО «Кристалл», тел./факс (39022) 6-85-81/4-34-21, г. Мурманск, ЗАО Центр Информатики NetSL. Тел. +7 (8152) 478588, 58988.

Наши дистрибьюторы: • РУССКИЙ СТИЛЬ 797-5775 • ИНЕЛ 742-3614 • ЛАНТ 267-3038 • ДИЛАЙН 368-2222 • ХОЛМРОК г. Калининград (0112) 59-34-59

• Республика Беларусь, БЕЛАЛЕКС, г. Минск +37517 249-90-78, ИБ «КСОРЕКС-СЕРВИС», г. Минск +37517 227 1089 • Грузия, Ark Co. Ltd, Tbilisi +99 532 942148

Дилеры:

Москва (095): • АМКМ, 250-3544 • АЙ-ПИ ЛАБС, 728-4101 • БЛИК-СТЕЙТ, 784-8617 • ВВС-А, 124-8755 • ВЕНТУРА, 361-9884 • ДЕПОРТ, 318-0601 • ДОСТАВКА.РУ, 784-7175 • ИКС ТЕХНОЛОГИИ, 282-8967 • КЛОНДАЙК, 879-2174, 218-06-11 • МЛ, 218-7001 • ОЛД, 232-3009 • ПРАЙМ ИНЖИНИРИНГ, 728-77-23 • ООО «САЛОН.СЕТ.СЕРВИС.ТРИ С», 932-6101, 932-8433 • СКВД, 232-3324 • СПАРК, 742-11-44 • ТЕЛЕ-СЕРВИС, 482-0160 • ТЕХМАРКЕТ КОМПЬЮТЕРС, 723-81-30 • ФЛАК, 236-9860 • ЭКСИМЕР-КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР, 125-7001 • ЭЛЕКТРОН-СЕРВИС, 163-6380 • ПРОФКОМ, Долгопрудный (095) 928-9698, 928-7970 • ООО «МАКРЕЙД», Зеленоград (095) 536-2860, 534-4873 • Санкт-Петербург (812): ТЕХНИКОМ, 315-6963 • Ангара (3951): ЗАО КОМКОМ, 55-4147 • Владивосток (4232): ГЕГ-ЦЕНТР, 220-369 • Компания ЛИОН, 225-700 • Волгоград (8442): ООО НТЦ «РЕЗОНАНС», 936-480 • Вологда (901): ТЕХНОПРО, 754-63-45 • Воронеж (0732): ИНФОРМВЯЗЬ - ЧЕРНОЗЕМЬЕ, 533-553 • РИАН, 777-556 • Екатеринбург (3432): КОРУС-АКС, 588-296 • ОПТИКОМ, 51-0865 • СИСТЕМА АСП, 706-705 • ЗСТМ, 421-786; 423-971 • Иркутск (3952): ВЕ-ТРИ, 204-000 • Казань (8432): ТИССА, 315-503 • Красноярск (3912): ЗАО «АНТАРЕС», 231-515, 239-821 • Кострома (8942): ИНФОРМПЛЮС, 517-254; 317-654 • Кемерово (3442): ВВС-А, 368-690; 356-497 • Нарьян-Мар (81553): СПУТНИК, 239-25 • Нижневартовск (3468): ЗАО ГИПОН, 633-283 • Нижний Новгород (8312): РУССКИЙ СТИЛЬ ИБ, 721-772 • Новосибирск (3832): ИНФЛЕКС, 102-361 • Ростов-на-Дону (8632): ООО «ФОРТЕ», 67-68-10, 670-977 • Рязань (0812): ООО «ХОЛЛАНД», 761-779 • Самара (8462): НООС-ПЛЮС, 222-006 • Смоленск (0812): НОВАЯ ЦЕФЕИ, 552-332 • Сыктывкар (8212): ЗЛЬФ, 281-084 • Тверь (0822): ВИЗАРД, 423-333 • Ульяновск (8422): УЛЬТРАМАРИН, 411-141 • Уфа (3472): ООО «БИТ», 230-763 • Чебоксары (8352): АЛЕФ, 234-681 • Челябинск (3512): ООО РИАН-УРАЛ, 603-367; 605-766 • ЛОГИС, 410-472 • ЧП БЫСТРОВ, 351-616



www.scott.ru

Лучшее письмо месяца

В этом месяце лучшим письмом признано письмо Павла Ермоленко из Барнаула. Приз — «Русские народные сказки» от компании «1С».



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ

Этот диск содержит 100 оригинальных иллюстраций, полные тексты сказок и 13 видеофрагментов. Ваш ребенок получит игру-раскраску. Он сможет раскрасить любую понравившуюся картинку.

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д. 8.
E-mail: lada@computerra.ru

ПРОГРАММИРУЙТЕ ГАРМОНИЧНОЕ БУДУЩЕЕ!

Здравствуйте. Компьютера нет, но твердо уверен, что уже скоро будет такой друг и помощник дома — главным образом, для обучения и работы.

Давно читаю ваш журнал «Домашний компьютер». Посещаю учебные курсы — «Пользователей ПК». И все это несмотря на то, что друзья советуют не тратить зря время и деньги. Они забыли, как несколько лет назад, еще не имея видеоаппаратуры, я скупал видеокассеты. А сейчас пользуюсь высококачественным стереовидеокомплексом.

Хочу пожелать вашим читателям иметь всегда твердую уверенность и ясно представлять (программировать) свое гармоничное будущее, где в числе лучших друзей несомненно будет — компьютер!

Спасибо! Удачи всем!

Павел Ермоленко,
Барнаул

РОЖДЕСТВЕНСКАЯ СКАЗКА 2

Скоро Рождество! Собираетесь ли вы его отметить? Если да, то счастливого вам праздника! Сегодня я приготовил вам очередную роже-

Тимофей Ха — автор бесплатной программы «Цитата из Библии», вебмастер сайта <http://biblerussia.org>. Он вьетнамец, во время учебы на механико-математическом факультете МГУ принял христианство и получил имя Тимофей. Счастливо женился, живет и работает в Москве.

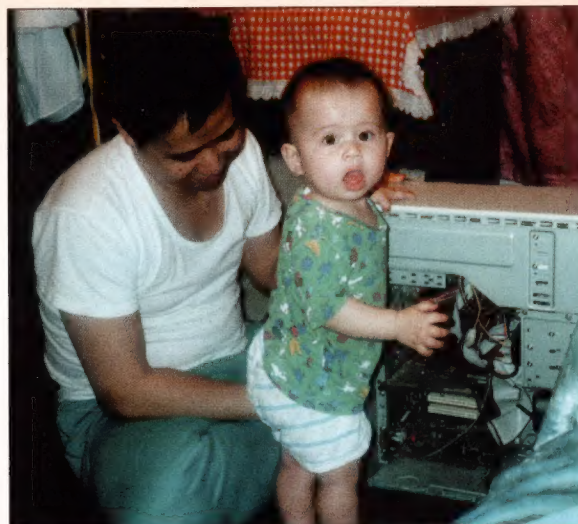
¹«Чудо в компьютере» — «Домашний компьютер» №12, 1999.

стенскую сказку. Предыдущую я рассказывал в прошлом году¹, если вы помните. Это была история о том, как я написал программу «Цитата из Библии» и как выложил ее в Интернет, где она неожиданно стала популярной.

Теперь послушайте, что случилось дальше. Когда в «Домашнем компьютере» появился раздел «Обмен опыта», я решил тоже послать свой совет читателям и, быть может, даже что-нибудь выиграть. И вдруг в один прекрасный день я обнаружил, что за присланный совет действительно получаю приз: словарь Lingvo 6.0. Ура! Ведь в нем есть компилятор для создания своих собственных словарей, а я давно хотел попробовать с этим компилятором поработать. И когда полученный приз занял свое место среди других моих компакт-дисков, меня осенило: вот формат, в котором можно распространять Библию! Ведь Lingvo стоит на многих компьютерах, не то что моя программа.

Тогда я написал еще одну маленькую программку, которая переводит текст Библии в нужный для компилятора формат, а потом с помощью компилятора сделал словарь с текстом Библии. Вы, может быть, спросите: «Библия ведь не словарь?» Да, Библия не словарь, но ее можно разбить на главы и каждую главу оформить как статью в словаре. У меня получился именно словарь, в котором были статьи «Бытие 1», «Бытие 2», «От Иоанна 1» и так далее. Очень удобно.

Следующим моим шагом было послать свою работу в фирму ABBYY — у них на сайте www.lingvo.ru есть конкурс пользовательских словарей. Я, конечно, не рассчитывал на успех, — мне казалось, там были более перспективные работы. Но, к моему удивлению, менеджеры ABBYY очень обрадовались, похвалили меня за интересную идею и даже решили подарить мне новую версию Lingvo — Lingvo 6.5. С ней я мог бы перекомпилировать мой словарь и сделать недостающую для быстрого поиска индексацию. Через некоторое время мне действительно пришла по почте коробка с Lingvo 6.5! Радости моей не было конца, и я всем своим знакомым показывал мои две коробки с Lingvo, одна от доброго журнала «Домаш-



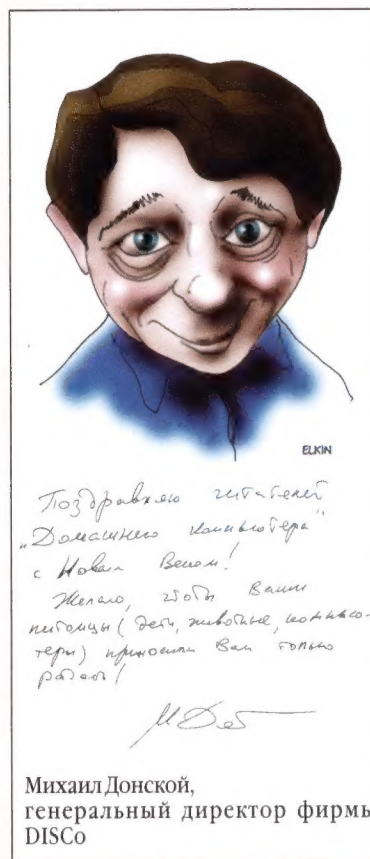
ний компьютер» и одна от доброй фирмы ABBYY.

А через некоторое время случилось нечто невообразимое. На сайте ABBYY устроили опрос посетителей о том, что они хотели бы видеть в новой версии знаменитой системы распознавания текстов FineReader 5.0. Я принял участие в этом опросе — и опять выиграл приз! Вообще-то, разыгрывался Lingvo 6.0. Но Lingvo 6.0 у меня уже был, а о FineReader я даже мечтать не мог — ведь это мощная дорогая профессиональная программа не для простых юзеров, думал я. Но, оказывается, менеджеры ABBYY запомнили мою «Библию для Lingvo» и решили снова сделать подарок. На этот раз это был... FineReader 5.0!!! Я столько хороших отзывов прочитал о нем в компьютерной прессе, и теперь я получаю его бесплатно! Сказки и мечты определенно сбываются в этом мире!

И теперь, на Рождество, вспоминая прошедший год, я буду с удовольствием думать о том, как получил три замечательных подарка — Lingvo 6.0, Lingvo 6.5 и FineReader 5.0. Рождество само является чудом, но и другие чудеса тоже происходят вокруг нас. А ведь все начиналось с того, что я написал маленький совет в журнал «Домашний компьютер»...

Хорошо давать советы друзьям. Сил это много не отнимает, а отдача такая вот сказочная. В Книге Екклесиаста 11:1 написано: «Отпускай хлеб твой по водам, потому что по прошествии многих дней опять найдешь его». Это и есть смысл праздника Рождества: нужно принести дары Младенцу Иисусу и другим людям. Так что дарите людям то, что у вас есть, и они тоже будут делать вам приятные подарки. Счастливого Рождества!

— Тимофей Ха



Михаил Донской,
генеральный директор фирмы DISCO

Полет фантазии...

Уникальное решение EPSON для работы с цифровыми цветными изображениями - для истинных ценителей изысканного стиля и высочайшего качества.

Коллекционный выпуск сканера **EPSON Perfection 1240U Photo** и струйного принтера **EPSON Stylus Photo 870** - лучший партнер в воплощении самых невероятных творческих идей.

EPSON PERFECTION 1240U PHOTO

EPSON

EPSON STYLUS PHOTO 870

Товар сертифицирован

www.epson.ru

Нормальная женщина



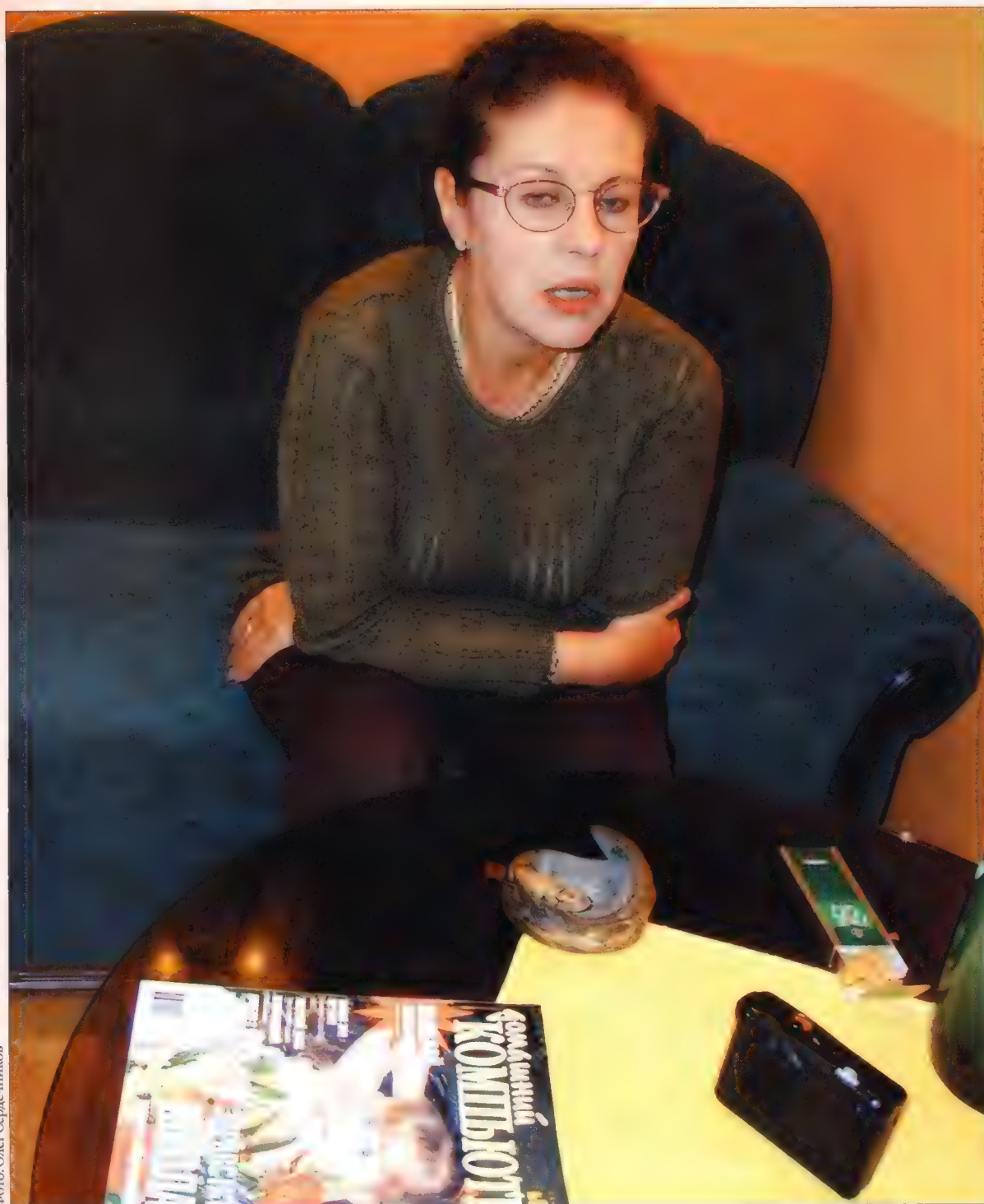
Если я произнесу: Марина Анатольевна Алексеева, то это имя не скажет вам ничего, а вот при словах «Александра Маринина» все кивнут головой, мол, знаем такую. Даже те, кто не только не является поклонником ее детективов, но и вовсе не читали ее произведений, все равно слышали об этом популярнейшем на сегодняшний день имени. Еще бы: общий тираж ее произведений составляет 25 миллионов экземпляров, и публикуется она в 18 странах мира.

Я хотела узнать историю возникновения псевдонима у Марины Анатольевны, но этого делать не пришлось. Стоило лишь заглянуть на ее официальный сайт www.marinina.ru, и мой интерес был удовлетворен. Псевдоним, как оказалось, образовался из двух имен: ее и Александра Горкина, в соавторстве с которым в 1991 году была написана первая детективная повесть. Так что за подробнейшей информацией о биографии и книгах А. Марининой заходите сами. Там же вы сможете задать ей свои вопросы, поучаствовать в обсуждении ее произведений. А вот очень сильно выругаться в ее адрес уже скоро будет нельзя, потому что поклонники творчества Марининой собираются не пускать особо злобствующих и агрессивно настроенных читателей в раздел «Дискуссия».

Фото: Олег Сердючников







Наверное, очень многих занимает вопрос: а все-таки сама Маринина пишет свои детективы или за нее трудится команда так называемых «литературных негров»? Вот мы с фотографом и пошли на разведку в литературный офис, в котором происходит написание большинства марининских романов. Вероятно, я разочарую тех, кто все же надеялся застать там какого-нибудь «негра» за работой. Не было там никого, кроме ее литературного агента, который открыл нам дверь. На момент нашего прихода Марина Анатольевна сидела одна у компьютера и работала над очередным своим про-

изведением. Не вывалились эти мифические писатели из шкафа, не увидели мы стыдливо торчащего ботинка ни одного из этих фантомов или догорающего бычка в пепельнице. Да, Маринина пишет сама. Хотя в этом я убедилась. Почему хоть в этом? Да потому что у меня сложилось какое-то двойственное ощущение от беседы с ней.

Вот она села передо мной, абсолютно такая же, как на фотографиях: умное строгое лицо, внимательный взгляд сквозь стекла очков, в руке — зажженная сигарета любимой марки «Файн-120», — женщина, не лишенная обаяния и ума. Говорит она спокойно, тща-

тельно обдумывая ответы. И не то чтобы есть ощущение наигранности или лжи в ее речи, но и открытости особой нет, готовности искренне поделиться чем-то сокровенным. Скорее, Марину Анатольевну характеризует большая внутренняя собранность, рассудительность, сдержанность, осторожность в суждениях. И не сказать, что есть какая-то особая скрытность или неразговорчивость в силу характера. Когда вопросы не «опасные», тогда она охотно делится своими впечатлениями, мыслями, ощущениями. Например, про свои компьютеры она говорит более раскрепощенно, чем про себя, про свое творче-

ство и жизнь. Конечно, ей надо быть очень аккуратной, чтобы не сказать ничего такого, что можно было бы истолковать превратно, за что можно было бы подвергнуть Маринину нападкам и упрекам, которых и так много звучит в ее адрес.

ЧАСТЬ 1

О компьютерах, шубах и высоких технологиях

— Марина Анатольевна, как долго Вы пользуетесь компьютером?

— С 94 года.

— Быстро ли Вы его освоили?

— Да, я работала на компьютере в том месте, где служила. Там компьютеры были, а в 94 году он появился у меня дома. Это был подарок мамы. Я кроме зарплаты тогда ничего не имела, а мама написала учебник, за который получила довольно приличный гонорар. И тогда она мне сказала: «Вот у меня есть 1000 долларов, а у тебя есть выбор: компьютер или дубленка». У меня не было ни того ни другого. Я тогда ходила в очень тоненьком пальто и вечно мерзла. Но и книжки я уже писала, хотя их еще не издавали нигде, кроме журнала «Милиция», так что никаких гонораров я практически не получала. Мне было очень тяжело принять решение, сделать выбор. Я посоветовалась с мамой, и моя разумная мама сказала: «Давай лучше купим компьютер, потому что при его помощи ты себе, может быть, заработаешь на дубленку. А при помощи дубленки ты на компьютер не заработаешь никогда».

— Значит, компьютер был нужен Вам только для того, чтобы писать?

— Да, я установила на нем Lexicon и пользовалась компьютером только как усовершенствованной пишущей машинкой. Это сильно облегчило и убило редактирование текстов. Я печатала на пишущей машинке с 77 года и знаю, какое это мучение, потому что даже на самой лучшей машинке вечно болят пальцы при ударе. И бесконечное перепечатывание, чтобы лист был без правок.

— А почему Вы до сих пор используете Lexicon?

— Word я совершенно не выношу. Он не приспособлен для художественной литературы. Он не понимает тире при диалоге, например.

— Марина Анатольевна, когда Вы приобрели компьютер, Вы стали набивать тексты прямо в компьютер или все-таки вначале писали на бумаге?

— Если была такая возможность, то я писала сразу на компьютере. Но, например, в 94 году я месяц была в командировке за рубежом. Тогда я писала книгу «Украденный сон». Купила тетрадку в клеточку и по выходным писала от руки. «Игру на чужом поле» я написала целиком от руки.

— Меняется ли ощущение собственного текста в зависимости от того, как Вы пишете: на компьютере или от руки?

— Да, разница, безусловно, есть. Я

— А какой этот компьютер по характеру?

— Он у меня такой серьезный мужчина.

А вот тот компьютер, который у меня здесь стоит, это — девочка

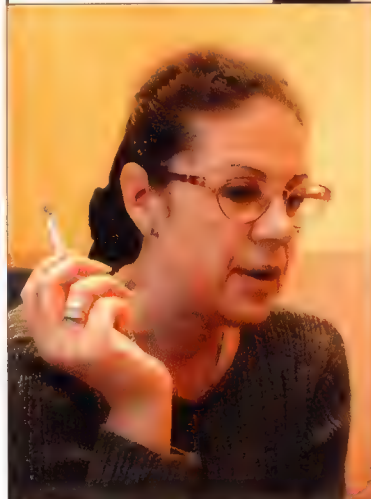
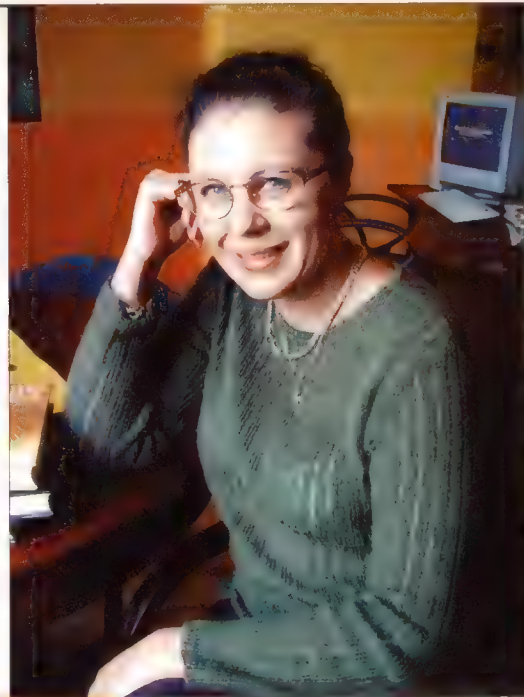


Фото: Олег Сердюченко

виной года, причем он был не новый. Единственное, что он себе позволял: иногда зависал. Но это и понятно, поскольку он б/у, трудно же было от него ждать, чтобы он работал как молодой козел. Он был уже в годах мужчина. Он у меня был мальчик. Периодически он начинал говорить, что он уже не мальчик, а почти дедушка, тогда к нему приезжал мастер его чинить. Он с благодарностью откликался на починку, чинился за один раз. Он был очень спокойным дедушкой и замечательным. Но все-таки он умер, умер своей смертью, и на его место пришел Pentium, который стоит у меня дома сейчас. В нем тоже только Lexicon и мои любимые карточные развлекалки: пасьянсы и преферансы.

— А какой этот компьютер по характеру?

— Он у меня такой серьезный мужчина. А вот тот компьютер, который у меня здесь стоит, это — девочка.

— А не показывают ли Ваши компьютеры своего характера, не капризничают?

— Нет, они у меня не капризничают, они очень послушные, потому что я к ним отношусь с любовью и обращаюсь с ними бережно: я их выключаю правильно, у меня стоит стабилизатор от перепадов напряжения, я протираю клавиатуру, ухаживаю за ними. И самое главное, я никогда не пускаю за свой компьютер никого. Никогда. Любая техника любит руку одного хозяина: последовательность включения, силу удара. Он к ним привыкает. А подпускаешь кого-то другого, он начинает нервно тыкать по клавишам.

— А Интернетом Вы пользуетесь?

— Да. Он стоит на ноутбуке моего литературного агента.

— Ходят слухи, что у Вас через Интернет украли роман.



— Нет, не украли, а испортили. Запустили вирус, который съел все, что было на жестком диске. В том числе и мой роман.

— Вы думаете, это была акция, направленная конкретно против Вас?

— Нет, просто хулиганы.

— А как Вы относитесь к высоким технологиям?

— У меня это отношение имеет прагматический характер. Я не думаю о том, куда шагает прогресс, я далека от таких глобальных мыслей. Я считаю, что изобретение сотовых телефонов просто гениально. Потому что это удобно. Например, в момент прилета из-за границы. Если я выхожу в зал прилета, а мужа, который должен меня встретить, нет, то я не знаю, где он. То ли он вообще не приехал, у него что-то случилось, то ли просто отошел куда-нибудь... Я тут же набираю номер его сотового и выясняю, где он находится. Это очень экономит нервные клетки, можно не беспокоиться, не придумывать себе бог знает что.

— Нет ли у будущих поколений опасности ухода в виртуальную жизнь?

— Такая вероятность есть и она очень высока, но я не знаю, считать ли ее опасностью. Я не уверена, что это будет плохо. Современные дети уже почти не читают книги, но если им привить интерес, они эти книги будут читать в Интернете. Но как заинтересовать их — это уже другой вопрос.

— В последнем романе «Когда боги смеются» герой заходил на сайт любимой группы и искал место следующего выступления. Но, возможно, в скором времени можно будет не ходить на концерты, а смотреть их через Интернет.

— Да, но это вопрос вкуса. Я коллекционирую видеокассеты с записями разных постановок опер Верди. У меня «Травиата» уже шпук семь есть, но я прекрасно понимаю, что поход в театр, где эту оперу будет исполнять пусть даже самая плохая труппа, несравним с записями. Это будет живой звук и совершенно другое ощущение. Поэтому, если человек чувствует эту разницу, он все равно пойдет на концерт.

— В этом же Вашем романе один из героев говорит, что ненавидит современную жизнь, забитую техникой, что люди, живущие в мире компьютеров, мобильных телефонов и скоростного транспорта, лишены кислорода. Разделяете ли Вы хоть отчасти его взгляды?

— Нет, это только его мнение. Я — очень мегаполисное существо. Родилась в Петербурге, там провела свое детство, а потом переехала в Москву. И больше нигде никогда не жила. Только в крупном городе. У нас никогда не было дачи. И с детства как-то не выработалась привычка ездить на природу, наслаждаться ею, меня этому не учили. Поэтому я очень спокойно и с удовольствием воспринимаю всевозможные технологические новшества. Мне

нравится, когда много машин, техники, телефонов. И потом, учитывая мою лень, я понимаю, что техника — это средство сокращения моих физических усилий, — Марина Анатольевна смеется.

ЧАСТЬ 2

О вдохновении, электричках и пасьянсах

Что мне показалось интересным, так это метод работы над произведениями. Каждый день за Марининой заезжает домой ее литературный агент и привозит в литературный офис к девяти часам утра. Здесь она садится за компьютер и работает. В офисе нет ни одной художественной книги, которую можно было бы почитать, чтобы отвлечься. Разве что книги самой Марининой, но их она не читает. Нет вообще никаких игр в компьютере, даже преферансов. При таком графике работы немудрено написать столько книг за такое относительно небольшое время. Ведь когда подозревают, что А. Маринина пишет не сама, апеллируют

И тогда она мне
сказала: «Вот у меня
есть 1000 долларов,
а у тебя есть выбор:
компьютер или
дубленка»

ют именно к производительности, плодотворности ее как автора детективных романов. Начиная с 1991 года написано 22 книги. Это много. Но вполне реально при девятичасовом рабочем дне в «присутствии». Марина Анатольевна так говорит об этом:

— Организм невозможно обмануть. Если он привык с трехлетнего возраста: к девяти часам — «в присутствии», то в сорок три года его не переучишь. Если я встаю в шесть и приезжаю сюда к девяти, он вспоминает сорок лет навыка и очень хорошо начинает работать. Меня нужно вынуть из дома, заставить одеться и отвезти на работу. А если я встала и в пижаме сажусь за компьютер, то организм этого не понимает, он считает, что я села играть.

— Вы не могли бы описать свой творческий процесс.

— Сначала я очень долго придумываю, ничего при этом не пишу. Обсуждаю это с мужем, со своим литературным агентом. Когда я чувствую, что вырисовывается генеральная идея, начало книжки, сложились основные ключевые моменты, и примерно понятна концовка, я сажусь и начинаю набирать текст. Как правило, первые две главы очень легко пишутся. В какой-то момент я понимаю, что я не пони-

маю, что же должно произойти дальше. Можно было бы написать какой-нибудь другой эпизод, который будет потом. Но я не могу перескакивать. Я останавливаюсь и начинаю мучительно думать, что будет дальше, какой эпизод, зачем он нужен, что в нем происходит. Придумала — пишу дальше. Процесс придумывания эпизода может быть 15 минут, может 2 часа, может неделю или месяц.

— Значит, Вы ждете вдохновения?

— Нет, вдохновения я не жду никогда. Я жду, когда придет понимание того, что должно быть дальше. А вдохновение приходит как аппетит во время еды. Стоит написать два первых абзаца с трудом, а потом смотришь — голова заработала. Она сама по себе работать не хочет, она хочет отдыхать, читать, пасьянсы раскладывать. Ее нужно настроить на работу, мучительно выжать из себя два-три абзаца. Тогда она понимает, что хода назад нет, что в карты поиграть ей не дадут, что в кино ее не поведут, ее посадили сюда, чтобы она работала. И начинают роиться мысли, появляются неожиданные сюжетные повороты.

— А в пасьянсы Вы часто играете?

— В пасьянсы я играю каждый день. Обязательно примерно час утром. Я встаю, умываюсь, пью кофе и жду, пока за мной приедут. А потом — вечером, — очень серьезно говорит Марина Анатольевна.

Видно, что для нее это не просто какое-то развлечение, а что же тогда?

— Раскладывать пасьянсы — это для Вас как вид отдыха?

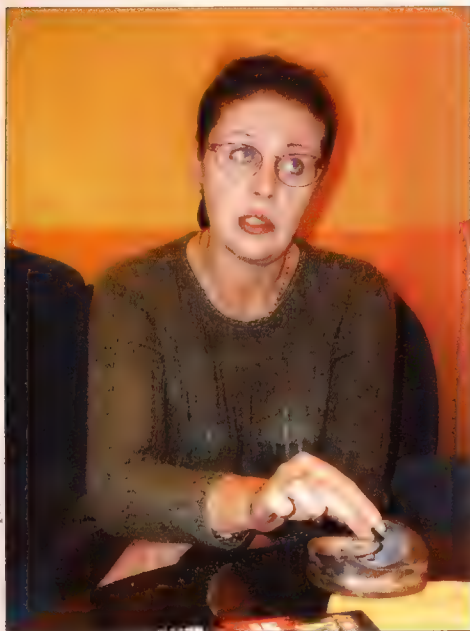
— Нет. Для отдыха можно почитать книжку или телевизор посмотреть. Кстати, телевизор у меня тоже во время раскладывания пасьянса работает за спиной.

— Если это не отдых, то какое воздействие на Вас оказывают пасьянсы?

— Самое разное. Я соревнуюсь сама с собой, пытаюсь побить собственный рекорд. И потом, пасьянс не требует такой концентрации внимания, как, скажем, преферанс. В это время можно думать о книжке, можно разговаривать с мужем, можно слушать, что говорят по телевизору... Внимание при этом задействовано только зрительное. Это очень хорошо успокаивает.

— Ваши произведения многие считают чтивом для электричек. А как Вы сами оцениваете свое творчество? Это серьезная литература или бульварная?

— В электричках можно читать что угодно: Платона, Библию, Льва Толстого, стихи... Если люди все время куда-то бегут, что-то делают, зарабатывают деньги, ведут домашнее хозяйство, получают образование, то в транспорте у них, к счастью, появляется свободное время, когда ты не можешь, например, писать докладную записку министру или варить щи. Это время, которое тебе честно подарили сутки, поэтому люди читают. Читают то, что хотят. Меня поражает



нелогичность тех, кто делит литературу на серьезную и литературу «для электричек». Если человек хочет читать Маринину, то он будет читать ее и в метро, и в троллейбусе и дома перед сном. Транспорт — это такая штука, из которой не выскочишь. Конечно, лучше взять такую книжку, которая тебя наверняка увлечет. И это не является оценкой качества самой книги.

— А Вы считаете себя писателем?
— Нет. Я считаю себя автором.
— Почему?
— Стоит мне только назвать себя писателем, я представляю, что будут писать обо мне всякие газеты, которые хлебом не корми, дай пнуть меня сапогом в живот.

— А как Вы думаете, почему так много негативной критики звучит в Ваш адрес?

— Понятия не имею.
— А как Вы к этой критике относитесь?

— Болезненно. Часто меня критикуют за то, чего нет. Например, за обилие гомосексуалистов или сумасшедших маньяков. Это выдумки.

— Писать — это Ваше призвание? Вы можете не писать?

— Могу. Мое призвание — это аналитическая работа. Я с большим удовольствием занималась ею в течение 20 лет в системе органов внутренних дел.

— А почему Вы ушли в отставку?
— Потому что нашлись люди, которые стали меня выживать. Я решила не тратить свою нервную систему на борьбу с этим и просто уйти.

ЧАСТЬ 3

О счастье, музыке и оракулах

И все же, чтобы лучше понять Александру Маринину, эту «коробочку с секретом», я устроила что-то типа блиц-опроса, задала еще несколько

вопросов, которые, как я предположила, помогут мне разобраться. И я не ошиблась — помогли.

— Есть ли такое время года, когда лучше пишется?

— Да, конец весны-лето. В первых, в это время не бывает таких интенсивных зарубежных поездок, как осенью. Во-вторых, я легче просыпаюсь летом, часов в 6 утра. У меня получается такой длинный день.

— Вы любите оперы Верди, а как Вы относитесь к современной музыке?

— Я ее слышу и она не вызывает у меня душевной потребности услышать это еще раз.

— Вы заканчивали музыкальную школу, играете ли Вы сейчас на пианино?

— Сейчас у меня нет инструмента, пришлось его подарить мальчикам из консерватории, потому что в квартире не хватало места для книжного стеллажа.

И потом, учитывая мою лень, я понимаю, что техника — это средство сокращения моих физических усилий

— Ваши любимые писатели.

— Они меняются в зависимости от возраста. Потом существует много жанров. Я очень люблю семейные саги. В этом смысле у меня идеал «Сага о Форсайтах». Из детективов — Сидни Шелдон. Из русской классики очень люблю Куприна.

— Вы представляете себе своего читателя?

— Я пишу вообще не для читателя, а для себя. Пишу то, что мне нравится, что бы мне самой интересно было прочитать. Я благодарна судьбе за то, что людей, обладающих таким же вкусом, достаточно много, и мои книги нашли своего читателя.

— То есть у Вас не было расчета на определенного читателя?

— Да какой расчет. Я писала первую книжку в 1991 году, я пробовала себя. А мои произведения в виде толстых книг стали выходить в апреле 1995 года, уже было написано 5 книг, в которых Настя Каменская сложилась такой, какая она есть. При этом я не имела ни малейшего представления, какому количеству людей это может понравиться, понравится ли вообще это кому-либо. За 5 книг сложился определенный стиль, герои,

представления. И потом я продолжала писать точно так же.

— Говорят, что Ваша героиня автобиографична и во многом на вас похожа. А есть ли различия между Настей Каменской и Марининой?

— Ну, она знает пять иностранных языков, а я — один. Она умеет водить машину, хоть и не любит этого делать...

— Как Вы к ней относитесь?

— Я отношусь к ней как к инструменту, с помощью которого я могу сказать то, что хочу. Это мое второе Я, но только лучше. При этом она не всегда поступает так, как поступила бы я. Именно потому, что она лучше. Она находит в себе мужество и силы сделать то, чего не могу сделать я.

— Что Вам в себе не нравится больше всего?

— Нерешительность, неумение принимать решения, лень. Но я пытаюсь изменить себя.

— А что лично для Вас — счастье?

— Хорошее настроение у мужа, когда он улыбается и всем доволен, то я абсолютно счастлива.

— А каков Ваш общий взгляд на будущее, на изменения, которые могут произойти в мире?

— Понятия не имею. Я не оракул. На самом деле, я не люблю активности. И самое главное для моего комфорта, это здоровье и благополучие моих близких и стабильность в собственной жизни. Все. Больше мне ничего не надо. Пусть у меня не будет денег, успеха в литературе, пусть меня поливают грязью со всех сторон... Но мои мама, бабушка, родственники мужа — пусть они все будут здоровы и благополучны.

На такой оптимистической ноте мы и закончили свою беседу. И тут меня осенило: вот оно! Вот секрет успеха Марининой. По большому счету, неважно, рассчитывала она или нет на определенного читателя, на коммерческий успех. Ее героиня стала популярной и понятной многим читателям, ее мировоззрение, а соответственно, и взгляд на жизнь самой Марининой совпал со взглядами очень большого количества людей, главным образом женщин. Вот и секрет: созвучность большинству. Не всем же задаваться глобальными вопросами или пытаться спасти человечество, облагородив его через искусство. Маринина не философствует, не обобщает, она просто живет. Живет в этом, земном, мире, живет сегодняшним днем. Как она сказала: «Я должна представлять себе свою жизнь на два-три года вперед, чтобы испытывать ощущение стабильности, уверенности». Не более. Да ее и не должны волновать судьбы грядущих поколений. Она — нормальная женщина, которая хочет любви мужа, спокойствия, здоровья. Можно ли за это осуждать? Просто каждый занимает в мире то место, какое он должен занимать.

— Ольга Шемьякина
shemyakina@mail.ru



HARDWARE

НОВОСТИ

ЗОЛОТОЙ РЫЦАРЬ

МОДЕМЫ

ТЮНИНГ

домашний
КОМПЬЮТЕР

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

Компания Джорджа Лукаса Industrial Light and Magic (ILM) выбрала накопители Atlas 10K II (производство Quantum) со скоростью вращения 10000 об/мин и интерфейсом Atlas Ultra 160 SCSI для производства первого художественного фильма в формате HDTV.

Игровые приставки нового поколения X-Box от Microsoft будут оснащаться жесткими дисками WD Protege (производство Western Digital Corp.). Именно эти винчестеры, по мнению Microsoft, обладают оптимальным соотношением цены и качества и наиболее пригодны для массового рынка недорогих игровых приставок и ПК.

По адресу <http://support.microsoft.com/support/kb/articles/Q261/6/06.asp> пользователи Windows 2000 могут найти информацию о симптомах заболевания и методах лечения такой «болезни»: под Windows 2000 чипсеты от VIA могут подвешивать компьютер при использовании 3D-функций AGP.

Компания ASUSTeK выпустила CUSL2-C — первую материнскую плату на чипсете Intel i815EP. Этот набор называют «основным приемником» ветерана 440BX. Он обновлен до поддержки PC133 SDRAM, AGP-4x и ATA/100. Новая плата ASUSTeK будет выпускаться как со встроенным видеоадаптером, так и без него.

Компания Zoom Telephonics первой освоила выпуск модемов, соответствующих стандарту V.92/V.44. Пользователю это принесет возможность быстрее устанавливать связь с провайдером (Quick Connect) и увеличить скорость передачи с 33600 до 48000 бит в секунду. Теоретически возможен режим «пауза» (Modem-on-hold), когда пользователь может ответить на телефонный звонок, не отключаясь от провайдера. Но на практике для этого необходима поддержка со стороны АТС и провайдера, которая в России появится не скоро.

EPSON УСТАНАВЛИВАЕТ НОВЫЕ РЕКОРДЫ

Серия принтеров Epson x80

Корпорация Seiko Epson представила новую линейку струйных принтеров: Epson Stylus Color x80, в которую входят три четырехцветные модели — 680-я, 880-я и 980-я. Отличительной чертой принтеров x80 являются доступная широкому кругу пользователей цена и новый стандарт качества, который достигает невиданного ранее разрешения струйной печати — 2800 точек на дюйм! Дополнительный эффект привносит технология VSDT (Variable-Sized Droplet Technology), находящая оптимум между скоростью и качеством печати. Для светлых областей и тонкой прорисовки используются точки минимального размера, а для закрашивания больших площадей — точки максимального размера.

Младшая модель Epson Stylus Color 680 стоит всего \$149, но при этом обладает полным набором характеристик нового стандарта: 2800 dpi + VSDT, минимальный размер капли 4 пиколитра (!), максимальная скорость печати до 8 страниц в минуту. 680-й принтер выполнен в новом для фирмы Epson дизайне с обтекаемыми формами.

Средняя модель — Epson Stylus Color 880 (\$199) может печатать еще быстрее (до 12 страниц в минуту), более рационально расходует чернила и достигает более высокого качества при печати любых документов от



простого текста до полноцветной фотографии.

А старшая модель — Epson Stylus Color 980 (\$319) соответствует самым строгим требованиям для принтеров класса SOHO. Она пришла на замену прославленной модели Stylus Color 900 и унаследовала от нее сверхреалистичную фотопечать, приближающуюся к той, что дают шестичерновые принтеры. Минимальный размер капли у Stylus Color 980 равен всего 3 пиколитрам, а максимальная скорость печати — до 13 страниц в минуту.

Все новые модели используют картриджи со встроенными чипами, которые отслеживают точный расход чернил.

КОПИРУЙ, КОДИРУЙ, СЛУШАЙ

Плееры D-Link

Компания D-Link выпустила две новые модели MP3-плееров: Dlink DMP-110 и Dlink DMP-110 MP3 Player With Voice Recording.

DMP-110 — это USB-устройство с возможностью записи голоса. Объем встроенной флэш-памяти составляет 32 Мбайт и позволяет записывать до 60 минут цифровой музыки. Память можно увеличить, используя внешнюю Smart Media Card (до 64 Мбайт), прибавив таким образом еще 120 минут. Информация о записях высвечивается на LCD-дисплее, что позволяет пользователю быстро управляться с многочисленными функциями плеера. MP3-файлы закачиваются с ПК через порт USB со



скоростью 12 Мбит/с, т.е. практически мгновенно. Две батареи формата AAA обеспечивают 10 часов непрерывной работы. Для скачивания записей из Интернета и синхронизации работы компьютера и плеера используется удобная программа D-Link MP3 Manager. Дополнительное ПО предоставляет услуги переписи на компьютер содержимого компакт-дисков и кодирования их в MP3.

Модель DMP-120 отличается от DMP-110 большим объемом встроенной памяти — 64 Мбайт.

42 БИТА ДЛЯ ПРОФИ

UMAX Astra 5400 и Astra 5450

Новый сканер компании UMAX — модель Astra 5400 (\$210) поддерживает «чистые» 42 бита цвета на выходе и оптическое разрешение 1200x2400 dpi.

Разумеется, такие характеристики в первую очередь необходимы профессионалам или серьезным любителям компьютерного дизайна. В режиме Advanced пользователю предоставляется полный контроль над настройками и целый ряд инструментов профессионального уровня: пакетное сканирование (например, одновременно до четырех 35-мм слайдов), прямое сканирование в CMYK, фильтр Descrreen с плавной настройкой.

Комплект ПО включает в себя популярный графический пакет Adobe PhotoShop Limited Edition, модуль калиброванного сканирования MagicMatch, систему цветосинхронизации от Kodak и комплект цветочных профилей. Три «быстрых» кнопки на корпусе сканера позволяют одним нажатием выполнить операции сканирования, копирования на принтер или факс-модем, пересылки в приложение электронной почты или пакет OCR. С помощью четвертой кнопки Power Save сканер можно перевести в режим пониженного энергопотребления.

А модель Astra 5450 (\$250) отличается от 5400 дополнительным адаптером для сканирования прозрачных оригиналов форматам до 100x126 мм. Впрочем, такой адаптер можно приобрести отдельно.

Рабочий интерфейс новых моделей UMAX Astra — USB.

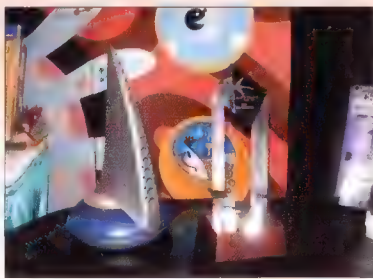


ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
РАЗРАБОТКИТехнология
запаха

Это может показаться невероятным, но американские исследователи предлагают расширить понятие «мультимедиа» за счет добавления в контент информации... о запахе.

Это давно смаковали фантасты, но теперь за дело взялись ученые. DigiScents Inc. (www.digiscents.com) — калифорнийская фирма, которая уже несколько лет ведет исследования по синтезу, оцифровке, обработке обонятельной информации. В этом году исследования начали приносить результаты: сейчас уже созданы прототипы аппаратных решений и разработаны программы. Даже больше — создан инструментарий для разработчиков софта (Software Developers Kit), который поможет создавать программное обеспечение с поддержкой запахов.

Прототип устройства называется iSmell Personal Scent Synthesizer. Это периферийное устройство подключается к компьютеру по шине USB и питается от обычной электросети. Размер iSmell небольшой — примерно с компьютерный спикер. iSmell использует «запаховые» картриджи, содержащие только натуральные компоненты.



Основные области применения iSmell — фильмы и музыкальные передачи, интерактивное телевидение, Web-коммерция, игры. Короче — все, что может потребовать обонятельной поддержки. Например, при покупке парфюмерии в Интернете можно ознакомиться с образцами «не отходя от компьютера», а в Doom-игре почувствовать «запах пороха». DVD-фильмы, по замыслу инженеров DigiScents Inc., могут сопровождаться обонятельной дорожкой (smell track).

Что касается неприятных запахов, они всегда могут быть блокированы частично или полностью. То же самое придется предпринимать в случае аллергических реакций.

На выставке RetailVision 2000 компания DigiScents завоевала приз «Лучшая новая технология». Среди партнеров DigiScents уже находятся такие известные фирмы как Procter & Gamble, но свои эксклюзивные права на «технологии запаха» DigiScents никому уступать не собирается.

НОВОСТЬ ОТ ФЕНЕЧКИ

РОБОСОР III ИЛИ ROBOGUARD II?

На страже компьютеров

В крупнейшем в России да и, пожалуй, в Европе компьютерном гипермаркете «КомпьютерЛинк», который открылся в ноябре 2000 года, охрану в ночное время будет обеспечивать робот-сторож Roboguard. Такие, во всяком случае, ходят слухи.

Страж-робот по виду мало чем отличается от монстра, который выступал в качестве «отрицательного героя без человеческого лица» в знаменитой ленте RoboCop. Он был разработан в Бангкокском технологическом институте группой инженеров под руководством Питикхайтома Суракса. Оружием ночной страж владеет в совершенстве — он вооружен пистолетом с лазерным наведением. Управляется роботоп Центральным компьютером, который, анализируя видеоизображение нескольких десятков видеокамер, дает команды роботу на перемещение и принимает предварительное решение о необходимости стрельбы. Окончательное разрешение на открытие огня будет все же оставаться за человеком — дежурным сотрудником службы физической защиты и контроля торгового дома «КомпьютерЛинк». Правда, пока УВД Восточного административного округа Москвы не разрешило доверить роботу огнестрельное оружие, поэтому на первом этапе пистолет будет пневматическим. Но в дальнейшем, возможно, будет дано разрешение на применение скоростного пневматического пулемета.

Фенечка — обозреватель «ДК» по несерьезным и непроверенным фактам. Если вам есть что сообщить Фенечке, пишите по адресу fenechka@computerra.ru

НОВЫЕ РУССКИЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Черты десктопа и ноутбука в одном изделии

Российское производство старается не отставать от «Дикого Запада», который постепенно переходит на новые дизайнерские решения. Известная марка Rover теперь будет стоять не только на ноутбуках и мониторах — в конце 2000 года было освоено производство настольных компьютеров WindRover с жидкокристаллическими экранами.

Системный блок серии WindRover Twin выполнен в форм-факторе Flex-ATX и представляет оптимальное решение для офиса. Несмотря на малые размеры, любая часть компьютерного блока, включая материнскую плату, может быть в будущем заменена пользователем. Конфигурация Twin BT7 на базе процессора Intel Pentium

III-800/128Mb/20Gb с 15-дюймовым TFT-монитором, сетевой картой и факс-модемом стоит \$1895.

Еще более интересное решение демонстрирует серия WindRover LCD PC LP2001. Это совсем миниатюрный



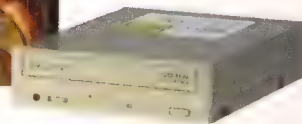
компьютер, который на первый взгляд можно перепутать с ноутбуком — в одном малогабаритном корпусе нашли себе место все новейшие технологии компьютерной индустрии. Модель создана с расчетом на завтрашний день — все мини-блоки могут быть заменены, а подключение периферии предполагается по шинам USB и IEEE 1394. Конфигурация на LCD PC LP2001 AT7 на базе процессора Intel Pentium III-850/128Mb/20Gb с 15-дюймовым TFT-монитором, сетевой картой, инфракрасным портом и факс-модемом стоит \$2125.

БЕРЕГИ БОЛВАНКИ!

Технология Creative BURN-Proof

Всем, кто пробовал записывать CD-R-диски, знакома ситуация, когда по какой-либо причине происходит сбой записи и новенькую CD-болванку остается либо просто выбросить, либо повесить на стенку, в коллекцию. Причем причиной сбоя могут быть аппаратные и программные конфликты, недостаток мощности компьютера и т.д. Поэтому пользователи во время записи предпочитают закрывать все приложения и не пользоваться никакой периферией, чтобы, не дай бог, не спровоцировать сбой.

Компания Creative представила новый CD-RW Blaster, стабильную работу которого гарантирует технология BURN-Proof.



Она практически исключает риск ошибок во время записи вследствие недостаточной мощности CPU (центрального процессора), режима многозадачности или других ограничений, связанных с работой системы.

Накопитель Creative CD-RW Blaster 12-10-32 осуществляет запись дисков CD-R с 12-кратной скоростью, и дисков CD-RW с 10-кратной скоростью и чтение обычных дисков CD-ROM с 32-кратной скоростью. Кроме того, поддерживается возможность архивировать файлы. На запись диска CD-R у нового накопителя уходит примерно восемь минут. Ориентировочная розничная цена Creative CD-RW Blaster 12-10-32 — \$299.

Лучшее железо 2000 года

Ежегодно, в декабре,

«Домашний компьютер» присуждает премию «Золотой рыцарь» в 20 номинациях

ЛУЧШИЙ КОМПЬЮТЕР 2000

Мы привыкли к фирменному виду черных Compaq'ов, темно-зеленых Acer'ов. Главный законодатель компьютерной моды — корпорация Intel уже не первый год бьет за окончательное «одомашнивание» компьютера, разрабатывает концептуальные модели: кухонный компьютер,



компьютер-пуфик... Сейчас ясно одно — создать просто хороший компьютер мало. Надо, чтобы он был приятен глазу. А в не очень богатой России неплохо задуматься и о разумной цене этого компьютера.

Среди нескольких российских фирм, начинающих производить «самые домашние» компьютеры, наибольшего успеха добилась «Формоза». Ее модель Teen Station выигрывает внешне (нестандартный дизайн), внутренне (хорошо подобранная конфигурация) и не «бьет по карману» — Formoza Teen Station практически не отличается по цене от других надежных компьютеров этого класса.

Это одновременно навороченный и экономичный компьютер. Форм-фактор FlexATX позволил уместить компьютер в объеме почти вдвое меньше обычного Midi Tower ATX. Обычный флоппи-дисковод заменен на накопитель LS-120 2x, обычный привод CD-ROM — на DVD-ROM 12x Hitachi. Предусмотрена даже возможность подключения к локальной сети (10/100 Мбит/с), а также четыре порта USB.

Лучший Компьютер 2000 — Formoza Teen Station
Компания: «Формоза»
Цена: \$880
Сайт: www.formoza.ru



ЛУЧШИЙ МОНИТОР 2000

Каким должен быть монитор для домашнего компьютера? На этот вопрос постоянно отвечают ведущие фирмы-производители. Простой человеческой фантазии не хватит, чтобы ответить сразу и навсегда. Каждый день над созданием лучшего монитора трудятся лучшие инженеры и дизайнеры мира. Они находят оптимальные решения по цене, техническим возможностям и... красоте.

В 2000 году на вопрос: «Каким должен быть монитор?» — лучше других ответила фирма Samsung. Ее ответом стала модель SyncMaster 750ST.

SyncMaster 750ST — это оптимальный для дома 17-дюймовый экран; ультрасовременный дизайн с различными цветовыми решениями (Aqua голубой — Aqua зеленый — Aqua оранжевый); пристегивающиеся колонки (стилизованные по цвету и дизайну); качественное изображение (многослойное высоконтрастное покрытие экрана, рекомендуемое разрешение 1024x768@85Гц); удобное управление (8 заводских и 8 пользовательских режимов, устранение муара, блокировка, Zoom In/Out); безопасность (TCO 95 и TCO 99, опционально); универсальное питание (90–264 В, 50–60 Гц).

И (для российского рынка это редкость) в меню настроек включен русский язык.



Лучший Монитор 2000 — Samsung SyncMaster 750ST
Компания: Samsung Electronics
Цена: \$270
Сайт: www.samsung.ru



Премия
«Золотой рыцарь».
Вручается за
достижения в области
компьютерных
технологий.
Учреждена журналом
«Домашний
компьютер»
в 1999 году.

ЛУЧШИЙ LCD-МОНИТОР 2000

Жидкокристаллические панели, похоже, не так скоро займут место в домашнем интерьере. Их цена опускается, но недостаточно быстро. А кроме дороговизны есть еще ряд моментов, которые пока отстают от достижений обычных ЭЛТ-мониторов. Прежде всего это зернистость картинки, особенно заметная, когда изображение быстро движется.

LCD-мониторы — это стиль деловых людей, которые привыкли экономить время, рабочее пространство, заботиться о здоровье. Это совершенно не игровой стиль. Соответственно, «веселенькая» раскраска не будет LCD-мониторам к лицу. Здесь важнее строгость и классные характеристики.

Лучший LCD-монитор 2000 года — Scott TFT 15" Professional Line: максимальное время реакции пикселей 45 мс, максимальное разрешение 1024x768, встроенные динамики и микрофон, концентратор USB на 1 вход и 4 выхода, максимальная яркость — 200 кд/кв.м, глубина контрастности — 300:1, угол обзора — 120 градусов по горизонтали и 100 по вертикали. Стандарт безопасности — TCO 99. И уверенность в качестве — гарантия предусматривает не просто ремонт, а обмен монитора в течение 3 лет.



Лучший LCD-монитор 2000 — Scott TFT 15" Professional Line
 Компания: Scott Display GmbH
 Цена: \$1130
 Сайт: www.scott.ru

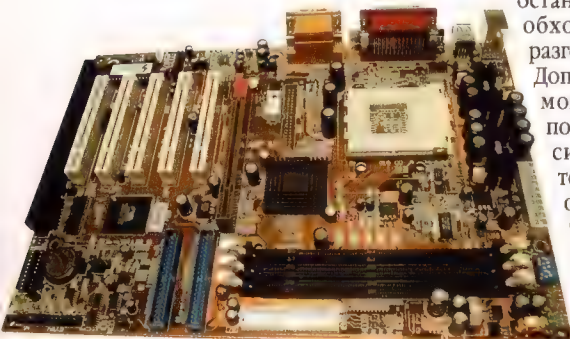
ЛУЧШАЯ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА 2000

Круг производителей хороших, надежных, быстрых плат расширился. Если совсем недавно было немного громких имен, гарантирующих, что пользователь не будет страдать от «головной боли» (ASUS, MicroStar, Gigabyte, Soyo), то теперь эту гарантию могут дать по крайней мере десятков фирм.

В испытаниях, которые «ДК» провел в 2000 году, в первые ряды по надежности работы, набору настроек и ценовым характеристикам вырвалась системная плата от Soltek — SL-65JVB, сделанная на лучшем чипсете 2000 года — Via Apollo 133 Pro. Лучшая плата поддерживает новые процессоры: Intel PPGA Celeron, Intel FC-PGA Coppermine и VIA Cyrix Joshua, т.е. сделана под разъем Socket370. Продвинутый (иначе не назовешь) Award BIOS позволяет легким движением руки настраивать память для каждого разъема DIMM, т.е. в одной связке могут работать PC133, PC100 и PC66. А частота шины регулируется от 66 до 150 МГц с плавными

остановками, что так необходимо любителям разгона.

Дополнительный кайф можно испытать от полного мониторинга системы: проверки температуры, числа оборотов вентиляторов, звуковой сигнализации, если что-то в системе перегревается. Впрочем, все это



и так положено иметь современной «маме», так же как поддержку UltraATA/66 и AGP-4x. Тогда апгрейд можно производить частями: новый винчестер, новый процессор, новая память, новая видеокарта... А материнская плата все еще будет не старой.

Лучшая Системная Плата 2000 — Soltek SL-65JVB
 Компания: Soltek Computer
 Цена: \$85
 Сайт: www.soltek.ru

ЛУЧШИЙ ПРОЦЕССОР 2000

Вэтом году все отчетливее зазвучало слово «Достаточно!». Для большинства современных программ достаточно мощности процессоров, стоимость которых не превышает сотню долларов. Еще год назад казалось, что чем больше, тем лучше. А сейчас — уже не так. Обычный Пентиум 166 MMX с хорошей памятью успешно вытягивает Windows 98 и основные офисные задачи. Что же тогда говорить про монстров с запредельными частотами...

Лучший процессор 2000 года — AMD Duron.

Этот процессор (вообще как вид) появился только в этом году.

Он только появился, как по всем «железным» сайтам прокатилась волна восторга.

Он показал замечательную производительность.

Он завоевал признание экспертов.

Он завоевал признание основных производителей компьютеров.

Он завоевал признание публики (пользователей).

Он стал началом нового вида компьютерного спорта — разгон Duron'ов, для которого недостаточно манипулировать частотой и напряжением. Для него необходимы миниатюрные «пластические» операции на теле процессора.



Лучший Процессор 2000 — AMD Duron 750.
 Компания: Advanced Micro Devices
 Цена: \$95
 Сайт: www.amd.ru

ЛУЧШИЙ ВИНЧЕСТЕР 2000

Вэтом году все основные производители постарались вывести на рынок модели для компьютеров начального уровня. И слова «начальный уровень» тут звучат чуть ли не издевкой в адрес «винтов» недавнего прошлого. Теперь в начальном уровне используются 15–20-гигабайтные пластины, технологии защиты от ударов в рабочем состоянии и от очень

сильных ударов при транспортировке, технологии уменьшения шума... Такому «начальному уровню» позавидовали бы любые High End системы всего пару лет назад. Наибольшего успеха, по нашему мнению, добилась корпорация Seagate в линейке дисков экономического класса — U Series 5. Емкость моделей Seagate U Series 5 простирается от 10 до 40 Гбайт (в 10-гигабайтной модели используется только половина пластины). Шум, производимый винчестером, нельзя назвать шумом — это что-то вроде тихого шепота (29–30 дБ). Скорость (особенно при использовании интерфейсов UltraATA/66 и UltraATA/100) оставит довольным любого придирчивого пользователя (время поиска 8,9 мс при буфере 512 Кбайт и скорости вращения шпинделя 5400 об/мин). Удары, которые выдерживает



U Series 5 в рабочем состоянии — 63 g, при транспортировке — до 350 g.

Лучший Винчестер 2000 — Seagate U Series 5.
Компания: Seagate Technology
Цена: \$95–170 (в зависимости от емкости)
Сайт: www.seagate.ru, www.seagate.com

ЛУЧШИЙ ВИДЕОАДАПТЕР 2000

Когда у геймера появляется патологическая зависимость от количества кадров в секунду (fps), его уже ничем не остановить. Он готов покупать серийные ускорители за баснословные деньги или даже первые образцы совсем новых,

еще не появившихся на прилавках видеокарт, за сверхбаснословные деньги.

Но подобных игроков не так много. А остальные

даже при появившейся тяге к скорости покупают акселераторы за разумные деньги, выискивая золотую середину между скоростью, качеством картинки и количеством условных единиц, которые придется выложить за все прелести игрового мира.

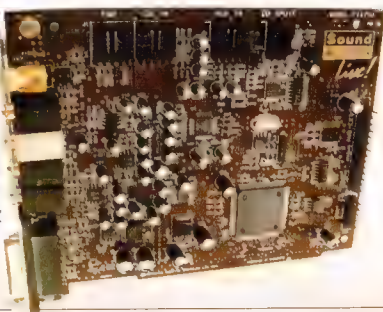
В 2000 году компания ASUSTeK выпустила целую линейку видеокарт на чипе GeForce2 MX от nVidia. Новый чип — это облегченный вариант GeForce2 GTS, который работает по крайней мере на уровне GeForce 256 SDR, а в придачу к этому опирается на технологию TwinView, которая позволяет удобно работать с двумя мониторами. А в качестве третьего запросто сойдет телевизор. Кроме того, стало возможным подключать цифровые мониторы, но для России (и не только России) это еще не совсем понятная роскошь. Линейка ASUS AGP-V7100 начинается от совсем простого варианта V7100/T. У него нет даже видеовыхода, но зато, благодаря облегченному варианту чипа, карта прекрасно разгоняется до 210 МГц (и память и процессор), обеспечивая в Quake III скорость до 33 fps при разрешении 1600x1200 и 32-битном цвете. Даже в неразогнанном состоянии карта способна обчислить до 20 млн. полигонов в секунду или 350 млн. пикселей в секунду. RAMDAC 350 МГц обеспечивает прекрасную двумерную графику с разрешением до 2048x1536@60. А разрешение 1600x1200 может обновляться с частотой 100 герц.

Заканчивается линейка ASUS AGP-V7100 навороченным вариантом V (DVI) с двумя разъемами для дисплеев, S-выходом и отдельным TV-выходом.

Лучший Видеоадаптер 2000 — ASUS V7100 GeForce 2 MX
Компания: ASUSTeK Computers
Цена: \$110–170 (зависит от конфигурации)
Сайт: www.asus.ru, www.asus.com

ЛУЧШАЯ ЗВУКОВАЯ КАРТА 2000

Звуковая карта в 2000 году уже просто обязана поддерживать трехмерный звук. Без хорошего эквалайзера ее нельзя считать полноценной. Прерывание MIDI-записей стало настолько обычным делом, что «звуковик» никак не будет хорошим, если вместо электропианино он выдает звук консервной банки. Что еще?



Еще надо иметь хорошую защиту от помех, чтобы кристальная чистота звука не затуманивалась. И еще желательно обновлять функции карты хотя бы иногда — время не стоит на месте, покупать новую версию аудиокарты намного хлопотнее, чем подгружать новые функции из Интернета. И сколько стоит вся эта красота?

Уже меньше 50 долларов. Аудиокарты Creative Sound Blaster Live! 1024 (версия Player) мы называем лучшей в 2000 году. У нее даже контакты позолочены, как положено для чистого звука. А в память компьютера можно загрузить до 80 Мбайт сэмплов. При таком наборе даже звук гавайской гитары будет похож на звук гавайской гитары.

Лучшая Звуковая Карта 2000 — Creative Sound Blaster Live! 1024 Player
Компания: Creative Labs
Цена: \$47
Сайт: www.creative.ru

ЛУЧШИЙ ПРИНТЕР 2000

Цифровой фотографией уже никого не удивишь. Когда показываешь ее человеку, не знающему слова «принтер», этот человек видит просто фотографию и не догадывается о ее компьютерном происхождении. Когда показываешь отпечаток компьютерщины, он со знанием дела спонявит палец и проверяет фото на водостойкость.

Canon BJC 8200 стал лучшим принтером 2000 года, поскольку любой человек, независимо от профессии, компьютерной грамотности и вероисповедания, только взглянув на результат работы принтера, начинает громко выражать чувство восторга. Иногда разумными фразами, иногда — нечленораздельным мычанием, в котором слышны обрывки: «кайф... клево... как это?.. ну ва-аще!!!!!!»

Что к этому можно добавить?

Canon BJC 8200 довольно дорог, но экономичен. Его шесть картриджей можно менять по отдельности. Цена монохромной печати — всего 2 цента на лист A4 при 5-процентном заполнении. Для тех, кто много печатает — это спасение от постоянных расходов, от ситуации «принтер дешево купил, но на картриджах разорился». А для проверки водостойкости нам пришлось купить фотографии в горячей ванне, но они все равно не потеряли «товарный вид».

Лучший Принтер 2000 — Canon BJC 8200
Компания: Canon
Цена: \$380
Сайт: www.canon.ru

ЛУЧШИЙ СКАНЕР 2000

Лучший сканер 2000 года добыл свое второе звание в борьбе. До этого он был просто Абсолютным победителем сканинга 2000 и вырвал эту победу у других 14 сканеров, которые тоже вовсю стремились победить.

В Сканинге 2000 недостижимым эталоном выступил профессиональный сканер ценой 2000 долларов, даже больше. Нельзя сказать, что Абсолютный победитель справился с испытаниями лучше эталона, но подобрался к идеальным результатам вплотную. Прекрасная передача цвета или тонов се-



рого, автоматическая калибровка, удобный интерфейс, USB-подключение, разрешение 600х600. А в специальном режиме «микрошаг» каретка лучшего сканера передвигается всего на четверть пиксела, таким образом аппаратное разрешение увеличивается до 600х2400 dpi.

Лучший Сканер 2000 — Epson Perfection 610U
 Компания: Seiko Epson Corporation
 Цена: \$99
 Сайт: www.epson.ru

ЛУЧШИЙ МОДЕМ 2000

О Лучшем модеме читайте в этом номере «ДК» на стр. 28-33. Прибавить к его победе в Больших гонках модемов можно только то, что он обладает уникальной возможностью имитировать запрос цифровых ATC — Caller ID — и так превращается в автоматический определитель номера (АОН), который можно запустить из любой фирменной программы, поддерживающей Caller ID (BitWare, WinFAX), а не только из российских самоделок.



Лучший Модем 2000 — Inpro IDC-5614BXL/VR
 Компания: «Инпро Модем»
 Цена: \$85
 Сайт: www.inpro.ru, www.inpro.us.com

ЛУЧШИЙ ИСТОЧНИК БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ 2000

М индздрав предупреждает: «Система вашего персонального компьютера испытывает в среднем 128 сбоев электропитания в месяц: от скачков напряжения, которые могут вызвать повреждение оборудования, до частичного или полного прекращения подачи электропитания, приводящего к потере данных!» Лучший источник бесперебойного питания...

Почему он лучший?

Потому что мал (15х9х33 см), не очень тяжел (7 кг) и делает все, что необходимо: защищает от всплесков и провалов напряжения, ограждает от высокочастотных помех, а при отключенном питании просто спасает компьютер, питает его и привлекает внимание общественности звуковыми сигналами. Так мультимедийная система на Pentium II с 15-дюймовым монитором может продержаться еще 13 минут. А если монитор 17-дюймовый, времени на спасение останется 5 минут — вполне достаточно, чтобы закрыть все приложения и не потерять данные.

Районы с «особо трудными линиями» могут попробовать настройку UPS для работы в условиях сильно пониженного напряжения — до 160 вольт.



Лучший Карманный Компьютер 2000 — Cassiopeia EM-500
 Компания: Casio Inc.
 Цена: \$550-580 (зависит от состава ПО)
 Сайт: www.casio.com, www.maccentre.ru

ЛУЧШИЙ КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР 2000

М РЗ-плеер, запись музыки через USB. Сотни страниц текста, решение проблемы «утраченного времени» — очень удобно читать в переполненном вагоне метро или в первом классе международного лайнера. Демонстрация слайд-шоу и даже видеороликов. Полная совместимость «карманных» Word и Excel со своими настольными аналогами. Доступ в Интернет по обычной телефонной линии или через сотовый телефон, полная доступность услуг WAP и SMS (SMS интегрируется в почтовую программу). Синхронизация телефонной книги сотового телефона и карманного компьютера по инфракрасному или последовательному порту. Тысячи адресов и телефонов, сотни дел, календарь на несколько лет, часы с будильником. Приложение Microsoft Money для учета и организации личных финансов. Экран — цветная сенсорная панель TFT с подсветкой и режимом High Color (65536 цветов), разрешение 240х320 пикселей. Процессор 32-разрядный RISC (NEC VR4122) с тактовой частотой 150 МГц. Память 16 Мбайт, расширение памяти — MultiMedia Card до 64 Мбайт. Порты ввода/вывода: USB, RS-232C, IrDA 1.0. Встроенный динамик, встроенный микрофон, стандартный разъем 3,5 мм для подключения стереофонических наушников. Операционная система Microsoft Windows CE 3.0. Размеры 12,8х8,2х1,8 см. Вес 218 грамм.



ЛУЧШИЙ НАКОПИТЕЛЬ 2000

Без CD-ROM — не жизнь.

Без CD-R — не жизнь.

И даже без CD-RW — не жизнь.

А тут еще и DVD на подходе.

Привод CD-ROM — 40 долларов. Привод CD-R — примерно 100. Привод CD-RW — как минимум 120, но лучше 200, еще лучше 230. DVD — меньше 100 лучше не покупать.

Лучший накопитель года предложила фирма Ricoh, ее дисковод MP9060A-DP

читает CD-ROM'ы со скоростью 24x, читает CD-RW со скоростью 6x, записывает CD-R и CD-RW со скоростью 4x, проигрывает DVD со скоростью 4x.

Плюс к этому — антипылевая конструкция, без охлаждения (не нужно), любое по длительности время работы без сбоев, поддержка выхода S/PDIF и Digital Audio Extraction (DAE) на скорости 24x.



Лучший Накопитель 2000 — Ricoh MP9060A-DP
 Компания: Ricoh Company, Ltd.
 Цена: \$210
 Сайт: www.ricoh.com, www.alion.ru

ЛУЧШЕЕ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО 2000

Компания Hewlett-Packard второй год подряд представляет лучшее многофункциональное устройство для офиса. Или, по-другому, — устройство «все-в-одном». Но в этот раз HP продвинулась чуть дальше. Кроме цветного принтера, цветного планшетного сканера и цветного копира пользователь получит набор технологий, которые помогают быстро и профессионально оформлять цветные документы. Эти возможности появляются за счет большого набора готовых шаблонов (концепция «Офис в цвете»), за счет интеллектуальных программ, понятных любому неподготовленному пользователю (концепция «простота в использовании»), за счет технологии цветной печати HP PhotoREt III, дающей максимальные результаты по скорости и качеству, в том числе на обычной бумаге.

Так появляется настоящее устройство «все-в-одном», способное обрабатывать любые документы от черного текста до полноценных фотографий, оптимально взаимодействующее с компьютером.

Лучшее Многофункциональное Устройство 2000
 — HP OfficeJet G55
 Компания: Hewlett-Packard
 Цена: \$325
 Сайт: www.hp.ru

ЛУЧШИЙ МРЗ-ПЛЕЙЕР 2000

В этом году музыкальный мир перевернулся. Если раньше любители музыки могли засасывать в плеер максимум 64 Мбайт музыки, то в 2000-м как из рога изобилия посыпались новинки — плееры со встроенными винчестерами 200, 300, 600 Мбайт. Теперь с собой можно носить целую музыкальную коллекцию или энциклопедию.

Но самыми интересными новинками оказались проигрыватели МРЗ-дисков. По цене они слегка обходят обычные CD-плееры, а по количеству альбомов, которые можно взять с собой, выигрывают по крайней мере в 10 раз.

Лучший МРЗ-плеер 2000 года — Lenovx MP-786. По виду он практически не отличается от простого для прокрутки CD. Легко справляется с проигрыванием любых горбунешно-митинских дисков. Как правило, не отказывается считать CD-R'ы и даже CD-RW. Он понимает файловую структуру с любым количеством вложенных директорий. Общее количество музыкальных файлов ограничено... их не может быть больше 512 :) Добавим к этому антишок 60 с, эквалайзер на пять пресетов

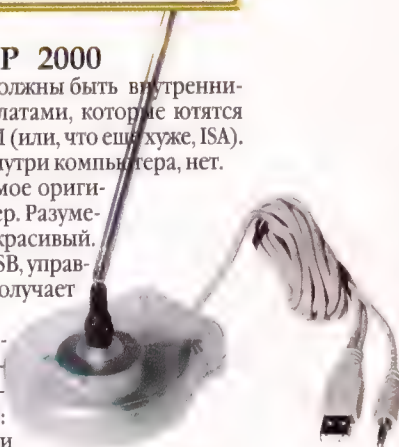


(Normal, Super Bass, Bass, Treble, Super Treble), возможность слушать 6 часов подряд на двух аккумуляторах формата AA и адаптер для подключения к сети, который заодно заряжает аккумуляторы.

Лучший МРЗ-плеер 2000 — Lenovx MP-786
 Компания: Datawalker Technology Ltd.
 Цена: \$127
 Сайт: www.datawalker.com, www.nt.ru

ЛУЧШИЙ FM-ТЮНЕР 2000

Както сказал, что FM-тюнеры должны быть внутренними? То есть незрчными платами, которые куются внутри компьютера в разъемах PCI (или, что еще хуже, ISA). Ничего хорошего, кроме помех внутри компьютера, нет. Компания D-Link предложила самое оригинальное решение — USB-FM-тюнер. Разумеется, он внешний. Разумеется, он красивый. Разумеется, подключается через USB, управляется по этой шине и от нее же получает питание. Умеет в автопоиске ловить и запоминать до 200 станций, умеет записывать «эфир» в WAV-файлы, чтобы потом уже пользователь решил: стирать их или редактировать, или сразу переписывать на CD, или переводить в формат MP3 и только после этого записывать на CD-R. Масса возможностей, легкие недоработки, ошутимая цена, но идея... замечательная.



Лучший FM-тюнер 2000 — D-Link DSB-R100
 Компания: D-Link
 Цена: \$40
 Сайт: www.dlink.ru

ЛУЧШИЙ TV-ТЮНЕР 2000

Если есть компьютер, TV-тюнер может задешево добавить в мультимедийный набор телевизор и (при большом винчестере) даже видеомагнитофон. Это теоретические возможности, поскольку (1) надо, чтобы тюнер поддерживал нашу «родную» систему и (2) чтобы он давал действительно хорошую картинку.

Первая проблема решена — в последнее время появилось немало мультисистемных моделей, а вторая решена не полностью — качество заметно уступает простому телевизионному, что особенно чувствуется при захвате изображения с видеомагнитофона.

Поэтому выкладывать очень большие деньги за компьютерный TV-тюнер пока нет смысла. Оптимальным выбором пока является модель ATI TV Wonder.

Она хорошо ловит и сортирует телеканалы, ее программа ATI MultiMedia Center может также проигрывать VideoCD. A VideoEdit позволяет выполнять простейший видеомонтаж. У нее есть планировщик записи (редкость для TV-тюнеров), превращающий компьютер почти в настоящий видеомагнитофон.

И главное! ATI TV Wonder стоит всего 42 доллара. Эти деньги можно отдать за TV-игрушку.



Лучший TV-тюнер 2000 — ATI TV Wonder
 Компания: ATI Technologies Inc.
 Цена: \$42
 Сайт: www.ati.com

ЛУЧШАЯ ЦИФРОВАЯ КАМЕРА 2000

Цифровые камеры для простых смертных часто называют цифровыми «мыльницами» — уж больно они отличаются от величественных «зеркалок» и напоминают игрушечные фотоаппаратики.

На самом деле все не так.

Благодаря тому, что размеры матрицы фотоэлементов намного меньше кадра 35-мм пленки, цифровые аппараты сразу получают «фору». Их фокусное расстояние надо умножать примерно на четыре, чтобы получить эквивалент для пленки. А это уже... почти профессиональные возможности. Остальное дело могут завершить качественная оптика и электроника. Разумеется, если этим занимается фирма, которая на фотографии не одну собаку съела.

В этом году компания Nikon представила «пограничную» камеру — модель Coolpix 880, которая создана и для профессионалов и для просто фотографов, что стремится довести свое мастерство до совершенства. Камеру отличают 3,3-мегапиксельная матрица, 2,5-кратный оптический зум, макросъемка с 4 см и множество уникальных алгоритмов, зашитых в микропрограммы.

Новичкам в фотографии Coolpix 880 поможет автоматика и набор пресетов, которые подсказывают камере, что будет сниматься — вечерний пейзаж или дневной портрет. А про-



фессионалам — такой набор ручных установок, который ни одной пленочной камере не снился.

Лучшая Цифровая Камера 2000 —

Nikon Coolpix 880

Компания: Nikon

Цена: \$800

Сайт: www.nikon.ru

САМАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА 2000

Philips Vesta Pro Scan — это интернет-камера, которая умеет читать.

Это питание и управление по USB, это встроенный микрофон, это CMOS-матрица, это запись видео до 30 кадров/с... Но самое главное — это начало того, о чем «Домашний компьютер» пишет в рубрике «Полет в XXI век». Это почти мгновенное запоминание и распознавание текста не сканером, а цифровой камерой!

Самая оригинальная разработка 2000

— Philips Vesta Pro Scan

Компания: Philips

Цена: \$105

Сайт: www.philips.com



Компания «Ф-центр» представляет

**КОМПЬЮТЕРЫ серии «МИР»
с мониторами ViewSonic®**

**6-летний опыт производства
персональных компьютеров**

**Комплектующие от ведущих
мировых производителей**

**ПРИГЛАШАЕМ ПОСЕТИТЬ
САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ**

**м. «Бабушкинская»
ул. Сухонская, 7А**

**с 10.00 до 20.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 472-6401**

**м. «Улица 1905 года»
ул. Мантулинская, 2**

**с 10.00 до 20.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 205-3524, 205-3614**

**м. «ВДНХ», ВВЦ
пав. №71 и пав. №2 ТК «Регион»**

**с 10.00 до 18.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 216-1512, 785-1-785**



- сертифицированы Росстандартом ((сертификат соответствия № РОСС RU/АЮ26.В00044, гигиенический сертификат № 050 МО20401П08097П8))
- 30 часов тестирования
- гарантия на системные блоки 2 года
- гарантия на мониторы 3 года
- гарантийный ремонт
- предустановка лицензионного программного обеспечения



т.: 472-6401 (многоканальный) ф.: 472-7322 E-Mail: public@fcenter.ru Web: www.fcenter.ru

Тюнинг компьютера



Интересная штука — тюнинг. Вы никогда не задумывались, почему шестисотые «Мерседесы» переделывают в еще более шикарные «Брабусы»? Или взять, к примеру, легендарную фирму Porsche. Автомобили этой марки сами по себе являются верхом совершенства. Проще говоря, куда уж круче? Однако есть фирмы, которые занимаются тюнингом (то есть доводкой) и этих автомобилей. Наверное, дело в том, что в каждом

человеке глубоко сидит желание обладать чем-то единственным и неповторимым. И еще стремление к совершенству. Ведь не может же автомобиль, выпускаемый серийно тысячами экземпляров, идеально подходить каждому конкретному автолюбителю! Поэтому и существуют мелкие тюнинговые фирмы, которые на заказ творят чудеса — из отличного, но серийного автомобиля создают машину, подогнанную под одного-единственного человека, заказчика, со всеми его привычками и пожеланиями.

Если существует тюнинг автомоби-

Еще я видел советы, как самому покрасить системный блок масляной краской, а клавиатуру сделать камуфляжного вида (с помощью двух фломастеров).

Глядя на это хочется поморщиться и сказать: не в том направлении двигаетесь, ребята. Это все равно, что взять самую обычную «девятку» (я имею в виду автомобиль ВАЗ-2109) с разбитой подвеской и плохо обкатанным мотором и обвешать ее кучей разных спойлеров, молдингов и прочей мишуры. Смотрится такая машина смешно и безвкусно, хотя ездит их по нашим дорогам предостаточно.



Или взять, к примеру, легендарную фирму Porsche. Автомобили этой марки — верх совершенства. Однако есть фирмы, которые занимаются тюнингом и этих автомобилей. Тем более возможен тюнинг компьютеров

лей, почему бы не подумать о тюнинге компьютера? Ведь покупая его, мы ставим в свою комнату стандартный серый ящик, ничем не отличающийся от миллионов своих собратьев по всему миру. Вряд ли он является верхом технического совершенства, в таком случае он стоил бы непомерно дорого. Значит, можно что-то улучшить. Пусть изменения будут небольшими, но если они сделают вашу работу за компьютером хоть чуточку более комфортной, почему бы этим не заняться?

Посмотрим, что можно сделать такого с обычным компьютером платформы Wintel, чтобы это можно было назвать тюнингом. Ведь иногда стремление к оригинальности принимает достаточно уродливые формы. Как-то я видел фотографии эксклюзивного компьютера, корпус которого выполнен из глины. Монитор тоже был упрятан в массивный панцирь из глиняной лепнины. Мне кажется, работать за таким монстром не очень приятно. Ну, как приколы это оценить можно, но не более того.



Фото: Андрей Никулин

Вот если бы вместо глиняного монитора кто-то взял и исхитрился переделать систему охлаждения компьютера с воздушной на водяную, сделав ее совсем бесшумной, я бы сказал: молодцы, это круто. Представляете — совершенно бесшумный компьютер, без единого жужжащего вентилятора и винчестера? Это, кстати, моя мечта. Навер-

ное, лет через 5 такие компьютеры появятся — абсолютно твердотельные, без механически движущихся деталей. Ну а пока будущее не наступило, можно попробовать улучшить то, что имеем.

ЧАСТЬ 1. ЗВУКОИЗОЛЯЦИЯ

Первую часть увлекательной истории под названием «звукоизоляция корпуса формата ATX» желающие могут прочитать на сайте www.ferroscope.ru в разделе «Оптимизация системы». Тогда модернизации подвергся корпус понапе с неудобным расположением блока питания (перекрывающим доступ к процессору на материнской плате). Первый опыт был достаточно удачным, поскольку уровень шума от системного блока заметно снизился. По крайней мере, хуже не стало.

Поменяв не так давно корпус на более качественный и дорогой (ASUS FK-600, см. на фотографиях), я ожидал, что его звукоизоляционные свойства будут лучше, чем у предыдущего. Но я ошибался, в новом корпусе компьютер стал шуметь еще сильнее. Одна из причин — установка на процессор новейшего кулера Golden Orb, который в силу своей конструкции шумит посильнее стандартных кулеров. К тому же панели «Асуса» выполнены из пластика, а не из металла, как у дешевых корпусов.

Решено было произвести звукоизоляцию и нового корпуса. Хочу обратить на это ваше внимание. Ведь если человек берется за доработку уже второго корпуса, значит, это не просто блажь, а действительно эффективное средство подавления шума (на самом деле так оно и есть, поработав за «тихим» компьютером, просто неприятно потом садиться за «стандартно-шумящий»).

Я бы разбил мероприятия по звукоизоляции корпуса на три этапа:

- уменьшение количества используемых вентиляторов; уменьшение числа оборотов оставшихся вентиляторов;
- изоляция винчестера от корпуса;
- обклеивание панелей корпуса звукопоглощающим материалом.

Начнем по порядку. К сожалению, в современных высокопроизводительных системах уменьшить количество вентиляторов вряд ли удастся без ущерба для охлаждения. Как правило, обязательными являются следующие вентиляторы:

- а) в блоке питания (правда, на заказ можно приобрести специальный малошумящий блок питания);
- б) на радиаторе процессора;
- в) на радиаторе видеокарты.

Лично у меня стоит еще и четвертый. Это дополнительный вентилятор размером 80x80 мм, установленный на вытяжку из корпуса рядом с процессором. Сделать это пришлось потому, что мой процессор подвергся радикальному разгону — частота системной шины была поднята до 133 МГц, это позволило увеличить частоту процессора со стандартных 650 до 866 МГц. Ради по-

вышения стабильности было решено не экономить на охлаждении.

Если у вас стоит процессор Intel последнего поколения, выполненный по технологии 0,18 мкм, и при этом не разогнан, то греется он очень мало. Можно попробовать уменьшить частоту вращения его вентилятора путем снижения напряжения с 12 до 7 или 5 В.



Все эти три напряжения присутствуют на стандартном четырехконтактном разъеме питания внутри корпуса.

Черные провода — «земля», желтый — +12 В, красный — +5 В. Третье напряжение +7 В получаем, подключившись между красным и желтым проводом. Разница потенциалов составит $12 - 5 = 7$ вольт.

Нужно посмотреть, на каких еще вентиляторах можно снизить напряжение без ущерба для охлаждения системного блока. Вам ведь не нужна постоянно висящая машина, не так ли? Например, я понизил напряжение на дополнительном 80-мм вентиляторе с номинальных 12 до 7 В. При этом уровень шума снизился, а охлаждение осталось на приемлемом уровне.

Немного о самих вентиляторах. Выбирать при покупке нужно такие, в которых стоят шарикоподшипники (ball bearing). Ресурс у них больше, чем у дешевых подшипников скольжения, в которых используется бронзовая втулка. И те и другие подшипники нуждаются в периодической смазке (примерно раз в год или чаще). Для этого нужно снять с тыльной стороны вентилятора защитную наклейку и капнуть на ось немного машинного масла.



Надеюсь, с вентиляторами все ясно. Теперь перейдем ко второму этапу — уменьшению шума, производимого винчестером.

Штатное положение винчестера — в нижнем трехдюймовом отсеке для накопителей, где он закрепляется с помощью винтов. Таким образом, все шумы и вибрации от работающего жесткого диска передаются на корпус. Вследствие этого скрежет винчестера стал уже привычным фоном при работе компьютера. К этому все привыкли еще со времен первых персоналок IBM PC AT. Оказывается, винчестер можно здорово приглушить, причем так, что о его работе вы будете догадываться лишь по миганию соответствующего светодиода на передней панели системного блока.

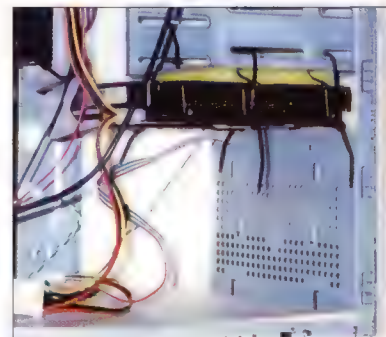
Переделка крепления винчестера

заключается в его подвешивании внутри корпуса так, чтобы он не контактировал напрямую с металлическими частями каркаса. Для этого удобнее всего использовать кусок поролона и пластиковые стяжки. Стяжки представляют из себя специальные монтажные петли из высокопрочного полиэтилена. Вот как они выглядят:



Продеваем конец стяжки в отверстие на ее головке, затягиваем до упора... все, теперь получившуюся петлю можно только перерезать. Купить стяжки можно или в автомагазине (они часто используются для крепления жгутов автомобильной проводки), или в специализированной фирме, торгующей радио-монтажными аксессуарами (например, «Бурый медведь»).

Используя в качестве прокладки кусок поролона размером 3x6x9 см, подвешиваем винчестер примерно так



Стяжки нужно затянуть покрепче, чтобы ничего не болталось. Хочу предупредить: подвешивать таким образом можно лишь тихоходные (5400 и 4500 об/мин) жесткие диски. С современными высокоскоростными жесткими дисками таких экспериментов я бы проводить не советовал, так как при высоких скоростях вращения (7200–15000 об/мин) они требуют монолитного закрепления в корпусе и, во-вторых, нуждаются в лучшем охлаждении.

Для современных винчестеров можно ограничиться прокладкой резиновых шайб в точках крепления к корпусу. Это значительно снизит слышимый скрежет при позиционировании головок. К тому же в большинстве новых винчестеров применяются технологии, направленные на уменьшение шума. Серия Fujitsu MPF так и называется — Silent Drive. Спасибо разработчикам, наконец-то они стали заботиться о комфорте потребителей.

Вышеописанная схема подвески винчестера доказала свою надежность тем, что в моем компьютере установленный таким образом «винт» Quantum CR 8.4 живет уже почти два года. При этом не наблюдалось никаких проблем ни с быстродействием, ни с охлаждением.

Заключительный этап шумоподавления — оклеивание корпуса изнутри звукопоглощающими материалами. Это позволяет несколько уменьшить общий уровень шума от системного блока и

приглушить высокочастотные составляющие этого шума. Совсем заглушить корпус не удастся хотя бы по той причине, что необходимо оставлять открытыми щели для выдува теплого воздуха из системного блока (обычно решетка блока питания на задней стенке) и всасывания холодного воздуха извне (обычно воздухозаборник на лицевой панели корпуса).

Для оклеивания изнутри очень хорошо подходит специальный тепло- и звукоизоляционный материал *пенополиэтилен*. Он продается в хозяйственных магазинах в виде рулонов шириной 1,5 м. Толщина есть любая, на выбор — от 3 до 12 мм. Для того, чтобы полностью оклеить изнутри корпус ASUS FK-600, мне понадобилось полметра пенополиэтилена толщиной 10 мм (кусок размером 0,5х1,5 м) и немного такого же материала толщиной 4 мм (0,5х1 м). Стоит все это удовольствие не так дорого — примерно 150 рублей.

Чтобы работа приносила удовольствие, советуем сначала подготовить необходимые инструменты. Понадобятся штангенциркуль и острый скальпель.

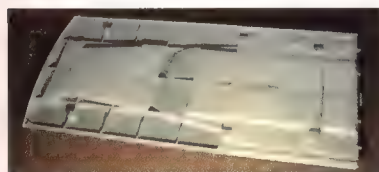
Скальпелем очень удобно резать куски пенополиэтилена, а штангенциркуль нужен для того, чтобы быстро и точно отмерять маленькие кусочки материала, которые будут вставляться в пустоты панелей корпуса. Еще понадобится клей типа «Момент» и длинная линейка.

Чтобы звукоизолировать корпус наиболее эффективно, я решил вставлять пенополиэтилен в любые доступные полости корпуса. Начал с лицевой панели:



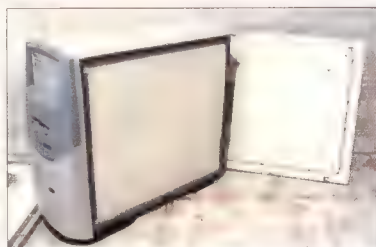
Это единственное место, где потребовался клей. В других местах куски материала вполне держатся без клея. Обратите внимание, что снизу лицевой части корпуса оставлено прямоугольное отверстие для вентиляции.

Верхняя крышка корпуса имеет множество ребер жесткости. Между ними, где это было возможно, были аккуратно вставлены кусочки пенополиэтилена:



Посмотрите, как была выполнена оклейка боковин корпуса. Для левой

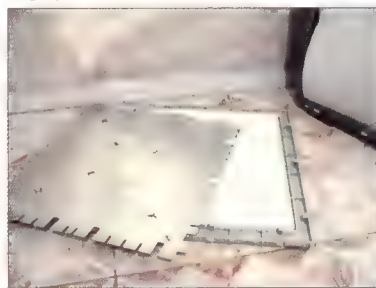
крышки использовался тонкий пенополиэтилен (4 мм).



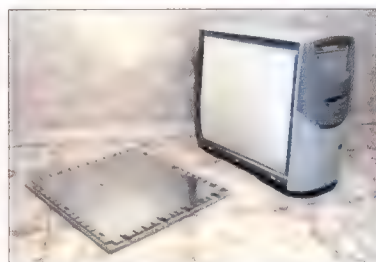
Один слой был положен на металлическую пластину, к которой крепится материнская плата, второй слой был закреплен на съемной пластиковой крышке. Таким образом, с левой стороны присутствует двойной слой звукопоглощающего материала.

Аналогичный подход был применен и с правой боковины корпуса — там, где есть доступ к материнской плате.

В процессе сборки лист пенополиэтилена аккуратно заправляется внутрь корпуса:



И закрывается боковой крышкой, внутри которой, в свою очередь, тоже проложен слой пенополиэтилена:



Ну вот и все. Хочу отметить, что все вышеописанные доработки никак не повлияли на функциональность. Доступ к внутренностям компьютера несколько не затруднился. Вся работа по оклейке корпуса заняла несколько часов.

ЧАСТЬ 2. РАЗГОН

Что в первую очередь дорабатывают автомобильные тюнинг-фирмы? Правильно, двигатель. Производится расточка цилиндров, повышается степень сжатия, перепрограммируется электронная система управления впрыском топлива. В результате стандартный 8-цилиндровый двигатель превращается в зверя, превосходящего по мощности более дорогих 12-цилиндровых собратьев.

Точно такой же подход у компьютерщиков-оверклокеров. Вот живой пример: я купил процессор Intel

Pentium III-650E, рассчитанный на системную шину 100 МГц. После разгона шины до 133 МГц процессор волшебным образом превратился в Pentium III-866EB. Знаете, сколько такой стоит? Я точно не помню, но, по-моему, раза в два дороже 650-го.

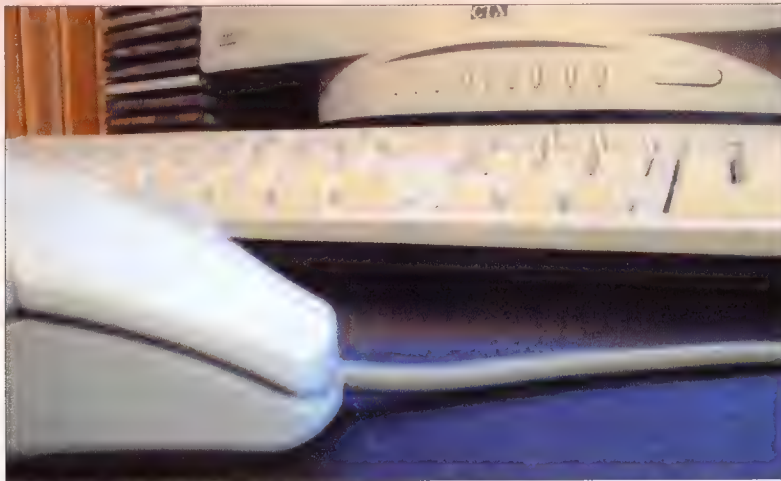
Рассказывать про разгон можно долго, вообще это тема для отдельного рассказа. Главный вопрос, интересующий новичков, такой: стоит игра свеч или нет? Я думаю, что стоит. Правда, при условии, что вы ясно представляете себе, что делаете. Если руки у вас растут откуда надо, разгон процессора или видеокарты не страшен. Практически, сильный разгон (на 30–50% от номинала) позволяет за те же деньги получить компьютер классом выше.

Но нужно помнить, что само по себе железо — это еще не все. Многое зависит от используемого софта и драйверов. Тем, кто хочет выжать из своего компьютера максимум производительности, я бы посоветовал полазить в Интернете по железяным сайтам и почитать как можно больше статей на темы «Оптимизация Windows 98», «Сравнение производительности драйверов» и т.д. Иногда применение определенной версии драйвера (не обязательно последней!) увеличивает производительность лучше всякого разгона. Пример из практики: с последними драйверами версии 6.26 видеокарта Creative 3DBlaster TNT2 Ultra показывает на 10–20% худшее быстродействие, чем с драйверами версии 2.08 годичной давности. Дело в том, что последние «Детонаторы» (драйверы для чипов nVidia) «заточены» под другие, более современные модели видеокарт. А для серии TNT/TNT2 лучшими остаются драйверы 2.08. Причем не только по скорости, но и по качеству рендеринга.

ЧАСТЬ 3. МЫШЬ И КЛАВИАТУРЫ

Мышь и клавиатура — две вещи, которыми компьютер чаще всего комплектуется по остаточному принципу. То есть приобретается системный блок долларов за 800, монитор за 400 и в конце концов небрежно приплюсовывается «десять баксов на клавиатуру, три — на мышку и доллар на коврик для мышки». А ведь это одни из самых главных компонентов компьютера — устройства ввода, иначе говоря. С их помощью мы и общаемся с компьютером. Вообще, для комфортной работы за компьютером самыми главными являются три вещи: монитор, клавиатура и мышь. Поскольку монитор — вещь достаточно дорогая, и тем более, рассматривать его нужно в паре с видеокартой, примем это как данность. А вот с мышью и клавиатурами можно разобраться поподробнее.

Сначала о клавиатурах. Сейчас наиболее распространены два типа: пленочные (мембранные) и резиновые. Первые — самые дешевые. Если вы купили клавиатуру за 8 долларов, будьте



уверены — она пленочная. Если ее разобрать, мы увидим, что основу составляют два слоя прозрачной пленки, сложенные друг на друга. Нижний слой состоит из сенсорных площадок, чувствительных к нажатию. На верхнем слое есть выпуклости, каждая из которых соответствует определенной клавише. Сами клавиши подпружинены металлическими пружинами.

Пример дешевой мембранной клавиатуры — модель с громким именем Turbo Plus ценою 8 долларов.

В резиновых клавиатурах используются контактные площадки, выправленные на фольгированном текстолите. Они замыкаются специальными кнопками из токопроводящей резины. Все кнопки объединены в единое полотно, поэтому такие клавиатуры иногда называют резинокнопочными. Каждая клавиша подпружинивается своей резиновой кнопкой, которая сверху напоминает небольшой резиновый конус. Такие клавиатуры намного удобнее в работе и имеют больший ресурс, чем пленочные. Кстати, подобные клавиатуры используются в сотовых телефонах и хороших микрокалькуляторах.

Отличная модель резиновой клавиатуры — BTC 7932 ценой 40 долларов.

Подводя итог, хочется сказать: люди, не экономьте на клавиатурах! Дешевая пленочная при интенсивном использовании (программирование, работа с текстами) приходит в негодность за полгода, проверено неоднократно. Качественная резиновая клавиатура прослужит несколько лет, да к тому же будет радовать вас мягкими бесшумными нажатиями и приятной на ощупь поверхностью хорошего пластика.

На мышках тоже не нужно экономить. Если вы работаете с текстами и часто бываете в Интернете, не пожалейте денег на хорошую мышку с колесом. За 15 долларов можно купить классическую модель Logitech M-548:

Не стоит гнаться за последними моделями оптических мышей. Пока их конструкция далека от совершенства и у них есть недостатки, например, худшая реакция в 3D-Action играх, определенные неудобства в работе (припод-

нимая такую мышку от поверхности коврика, вы не прекращаете движения курсора, поскольку датчики продолжают работать даже на расстоянии нескольких миллиметров от поверхности). Главный недостаток, конечно же, цена (в районе \$100 у лучших моделей). Качественная шариковая мышь при регулярном уходе и бережном обращении может прослужить несколько лет (показанная на фотографии M-548 служит автору почти два года).

Главное для комфортной работы с мышью — настроить частоту обновления порта PS/2. По умолчанию в Windows 9x она равна 40 Гц. Это очень мало — все равно, что работать с «умолчательной» частотой регенерации экрана в 60 Гц. При перемещении мыши курсор движется рывками и позиционируется неточно. При 40 Гц достаточно проблематично попадать в мелкие кнопки интерфейса в разрешении 1280x960 и выше. Нужно увеличить частоту обновления порта PS/2 до 100 или 200 Гц. Для этого есть специальная программка ps2rate, найти ее в Интернете можно без особого труда. А у мышей Logitech все еще проще — в последних версиях драйверов есть специальная опция, позволяющая менять частоту обновления:

[* No filter found for the requested operation. | In-line.PNG]

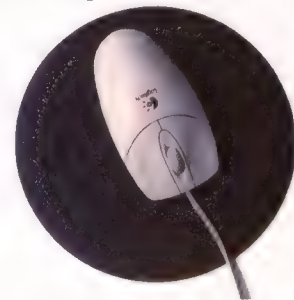
У мышей с интерфейсом USB ничего настраивать не надо — по умолчанию частота обновления равна 125 Гц. Ни в коем случае не покупайте мышь с устаревшим интерфейсом COM — в этом случае частоту обновления изменить не удастся.

При частоте обновления порта 100 Гц и выше работать с мышью — одно удовольствие. Курсор движется плавно и точно.

Ну и напоследок о ковриках для мышей. От этой детали тоже в немалой степени зависит комфортность работы за компьютером. Хочу предостеречь вас от покупки стандартного коврика с картинкой, которые продаются на каждом углу за 1 доллар. Такого хватит на три-четыре месяца, причем работать с ним жутко неудобно — постоянно проскальзывает шарик мыши, загибаются

углы и пр. Я перепробовал очень много разных моделей ковриков, и лучшими, по моему мнению, являются две из них. Во-первых, это круглые резиновые коврики со специальным покрытием французской фирмы NOVA. Они обладают поверхностью с прекрасными сцепными свойствами, прилипают к поверхности стола и очень практичны — их можно мыть в горячей воде. Это единственные коврики из всех, которые я видел, на которые дается гарантия три (!) года. Цена — в районе \$8.

Второй тип ковриков, которые заслуживают внимания, — тканевые. Они менее долговечны, но зато при долгой работе с компьютером более комфортны. Запястье покоится на мягком тканевом покрытии и рука не затекает. Хороший тканевый коврик можно купить доллара за 3.



Пожалуй, на этом можно закончить. Я надеюсь, что мои советы помогут вам получать большее удовольствие от работы с компьютером. Не забывайте главного — к машине нужно относиться с любовью, тогда она отплатит вам тем же, и будет радовать вас безупречной работой. Удачи!

— Андрей Никитин
joint831@yahoo.com



Я желаю вам, дорогие читатели журнала «Домашний компьютер», в наступающем новом году 21-го столетия воспользоваться всеми благами добра и избежать океана зла, порожденных прошедшим 20-м веком.

А. Зиновьев

Александр Зиновьев,
философ

Большие гонки

Эстафета модемов

СЕГОДНЯ НА ПОЛИГОНЕ
«ДК»... ЖАРКО!

Мы ведем репортаж с Больших гонок 2000 года. Сегодня пятый, заключительный день соревнований. Испытания проходят внешние модемы легкого и среднего веса (стоимость от 40 до 100 условных единиц).

Собственно, основные соревнования уже позади, очки набраны и подсчитаны, даже известен победитель, и сейчас он проходит дополнительные испытания — Марафон победителя. Уже почти прошел, уже более трех часов держится на трассе. Но пока Марафон не закончен, и не объявлена официальная часть — церемония награждения, у нас есть время расска-

зать о предыдущих днях Больших гонок.

Пожалуй, в этих состязаниях судейской команде как никогда раньше были необходимы принципы Технического многоборья. Дело в том, что модемы — самые непредсказуемые компьютерные существа (не считая явно некондиционных комплектующих). Их абсолютно грамотное тестирование — работа, достойная Академии наук. Непредсказуемость модемов, как известно, «покоится» на следующих трех китах.

Во-первых, она вытекает из слишком вольного поведения телефонных линий. Но это — тема избитая, эту непредсказуемость только ленивый ком-

пьютерщик не склонял во всех возможных склонениях.

Во-вторых, это большой «зоопарк» существующих прошивок и драйверов, которые часто лишь декларативно «адаптированы» к российским телефонным линиям, а на деле, после хорошей проверки, оказывается, что они подходят к каким угодно линиям, но только не к нашим. После этого становится понятна большая часть «сюрпризов» модемной связи.

И наконец, все зависит от топологии и качества линий провайдера, от емкости модемного пула, от качества серверов, от политики, которую провайдер проводит в отношении клиентов. Например, «неограниченный» до-



Фото: Алексей Ерохин

ступ за умеренную плату может обернуться тем, что пользователя будут просто выбрасывать из соединения, если, по мнению провайдера, он слишком засиделся на линии. А дозвониться вновь окажется совсем не легко.

Итак, даже после беглого ознакомления с этими проблемами, становится ясно, что соревнования модемов практически всегда происходят в «очень неопределенных» условиях, которые организаторам Больших гонок все же удалось привести к «почти определенным».

ТРАССА

Перед выпуском скоростных модемов на трассу надо позаботиться, чтобы сама дорога не принесла особых неожиданностей. Поэтому мы не стали охотиться за точками связи на конспиративных квартирах и работали на единственной, но очень хорошо известной нам линии — №133.

Так начинается номер телефона нашей тестовой лаборатории. Это нормальная для Москвы точка входа в Интернет, ее качество — пограничное, примерно в половине случаев по ней удастся соединиться на скорости выше 33600 бит в секунду, а в половине — на меньшей скорости. Модемов на ней испытано немало, так что отгаливываясь от знания линии, мы можем почти сразу поставить диагноз, какой модем ведет себя хорошо, а какой — необъяснимо плохо.

Настоящие скоростные трассы, выходящие на цифровые АТС, для Москвы пока редкость и роскошь. Но и дороги намного хуже нашей встречаются не так часто. По статистике, большинство московских линий обеспечивает соединение на скорости 20000–30000 бит в секунду, правда, при работе с хорошим провайдером.

Доступ в Интернет для проведения соревнований нам предоставила компания «Россия-Он-Лайн» (www.online.ru). А несколько дополнительных точек входа в Сеть: номера 938, 242, 959 и доступ через www.dol.ru и www.dialup.mtu.ru нам пригодились для разовых соединений, для подтверждения диагноза относительно «загадочного» поведения того или иного модема.

Мы выходили на два модемных пула: 719-2211 и 792-3333. На первом стоит модемный сервер фирмы Cisco, на втором — Lucent. Выход на цифровые серверы двух производителей позволил нам избежать «предвзятости», т.к. считается, что одни модемы лучше контактируют с одним типом оборудования, другие — с другим. Правда, по мнению наших консультантов из службы поддержки «Россия-Он-Лайн» и нашему собственному, реальная скорость передачи данных и устойчивость связи почти полностью определяются качеством самой линии, а не типом модемов и модемных серверов (разумеется, если у провайдера стоит качественное фирменное оборудование).

КЛАССИФИКАЦИЯ

Пилоты «Формулы-1» обычно выполняют пробные квалификационные заезды перед тем, как им разрешат участвовать в настоящей гонке. Все-таки у судей должна быть уверенность, что на трассу выйдет машина, способная преодолеть все сложности испытаний на большой скорости.

Так и мы провели серию предварительных соединений, ознакомились со всеми модемами, убедились, что они могут выйти на нормальную связь, изучили их особенности и некоторые неприятные черты. Ведь не все машины у нас заработали сразу, некоторые пришлось доводить до ума. Иногда успешно, иногда — не очень. Подробнее обо всех этих мытарствах будет рассказано при описании конкретных моделей, а пока можно огласить результат «квалификации» — к соревнованиям допущены 11 модемов из 12 прибывших. Модем Motorola

Испытания проходят внешние модемы легкого и среднего веса (стоимость от 40 до 100 условных единиц)

Faxmodem SURFR external отказался соединяться с Сетью во всех доступных нам точках, и посему был дисквалифицирован и снят с дистанции. Но оставшиеся 11 гонщиков обещают нам жаркую схватку.

ЖЕРЕБЬЕВКА

В Больших гонках модемы проходили трассу по очереди, поэтому гонки по сути превратились в эстафету. Ведь нельзя допустить, чтобы параметры дороги успели далеко уйти «в сторону», и следующий за первым модем оказался бы в совершенно других условиях гонки. Поэтому принцип «ротации» был настоятельно рекомендован нашими консультантами.

Принцип этот разумен и понятен, но чтобы модемы могли последовательно запускаться, тестировщикам приходилось порой идти на совершенно головоломные решения. Например, ставить на компьютер специальный «концентратор» модемов, чтобы избежать необходимости постоянно их отсоединять и присоединять.

Не то чтобы нам такой подход был не по зубам, но мы все-таки пошли другим путем. Когда дело поручают только компьютеру, а потом анализируют полученные цифры, в испытаниях пропадает человеческий фактор. Участие человека совсем не обязатель-

но приводит к искажению результатов. При грамотном и честном подходе возможно объективное отслеживание хода соревнований. Причем, когда возникают достаточно ясные ситуации — связь настолько плоха, что скачивание файла затянется на годы, — тестировщик вправе прекратить сеанс и дать расчетное время вместо необоснованно затянувшегося. Ведь это соответствует тому, что происходит при реальной эксплуатации модема — в такой ситуации пользователь просто прервет скачивание и попробует установить связь получше.

Наш «человеческий фактор» подкасал такие правила проведения соревнований: скоростные возможности модемов оцениваются по очереди, модемы чередуют друг друга. Но в очередь становятся не все участники сразу — они предварительно разбиваются на небольшие группы. Это связано с тем, что установить больше пятишести драйверов в Windows 98 SE не представляется возможным — система просто сходит с ума. А четыре драйвера прекрасно уживаются, и на подключение одного модема за другим уходит совсем немного времени — достаточно только подключить телефонный шнур (иногда) кабель от COM-порта. Все это было задумано еще до того, как один участник выпал из игры. Предполагалось, что соревнования пройдут в трех группах по четыре модема в каждой. В итоге одна группа получилась неполной, а состав групп определил жребий.

Кстати, несколько слов о выбывшей «Мотороле».

Motorola Faxmodem SURFR 56K

На наших соревнованиях это оказался единственный «чистый» факс-модем, без голосовых функций. Наверное, поэтому его цена составляет всего \$42. Но на проверку модем оказался еще более «безголосым». Во-первых, он так и не произнес ни звука, отчего



было очень сложно следить за его действиями. А во-вторых, модем так и не заработал. То есть он пытался работать как «Стандартный модем» (именно так его рекомендовали в маленьком клочке бумаги — инструкции по установке). Он старательно набирал номер (что можно было послушать в параллельно подключенном телефоне), он

выходил на провайдера, но на этапе проверки Имени пользователя и Пароля отправлял провайдеру что-то «не то». Все это легко было отследить по журналу соединения.

Мы пробовали сменить точку входа, провайдера, драйверы... Но ничего не помогало, Motorola все время пересылала неверный код, ее никто не признал. Так что пришлось «Моторолу» дисквалифицировать и снять с дистанции.

А вообще, эта известная и уважаемая фирма давно свернула «модемное» дело в Европе, и откуда продолжают прибывать соблазнительные по цене образцы — остается только догадываться.

УТРО ПЕРВОГО ДНЯ

В 11:00 на трассу вышла первая группа:

1. Arowana 56000 bps voice/data/fax modem
2. CNet CN5614XE V.90 56K
3. ZyXEL Omni 56K
4. Avaks Porsche USB

Задание для «боевого» заезда было простое — всего-навсего скачать с сервера «Россия-Он-Лайн» файл размером 1 Мбайт, вернее, 1,08 Мбайт. Он находится в разделе поддержки пользователей (www.online.ru/help/), а его ссылка называется ROL Connection Setup. Это программа для настройки средств работы с Интернетом в системах Windows 95/98/NT 4.0/2000. Но это не так важно. Главное, нам надо знать, что это практически несжимаемый файл размером 1,08 мегабайта.

Каждому модему давалось 10 минут, чтобы скачать этот совсем не маленький кусок информации. Если гонщик не укладывался в отведенное время, «человеческий фактор» прекращал связь и заносил в таблицу результатов расчетное время. После того, как файл скачивался (или не полностью скачивался) два раза — сначала по линии 719, потом — по 792, — на трассу выходил следующий модем.

Результаты первого заезда — далеко не полная и достоверная информация, но все-таки на этой промежуточной дистанции обозначился лидер по скорости. Как ни странно, им оказался модем, который доставил нам некоторые неприятности при установке:

Avaks Porsche USB

С драйверами этого недорогого (\$50), но очень необычного модема нам пришлось повоевать. Оригинальные драйверы хоть и выглядели красиво, но никак не были похожи на «адаптированные к российским линиям». Страна, устанавливаемая по умолчанию, оказалась США. А в инструкции говорилось, что если будут проблемы, то надо выбрать другую страну — Японию.

Наверное, это была шутка, поскольку никаких улучшений после этого не наступало: и связь была ненадежной,

обрывалась, замирала, и сигнал «занято» никак не распознавался. Нормально модем заработал только после установки действительно адаптированных драйверов с сайта www.avaks.ru. После этого модем стал именоваться A-Link V.90 56K USB Modem, программные прикрасы все остались, но соединяться модем начал стабильно, правда, часто обрывал связь (за что был крепко оштрафован). Сигнал «занято» модем все-таки научился распознавать, хотя не сразу — после 15-го гудка. Но все лучше, чем ничего.

Сам модем заслуживает отдельных слов. Это уникальное существо, вес его примерно 100 грамм, а по внешнему виду он больше похож на мышь, нежели на «полноценный» модем. Впрочем, так оно и есть. Полноценным этот модем назвать нельзя, поскольку он является внешним софт-модемом (совершенно уникальный вид!). Питание он получает по шине USB и вешается на виртуальный порт COM-3, что очень удобно. А вся звуковая часть возложена на звуковую карту и центральный процессор. При работе модема даже появляется новое программное окошко «Speaker», правда, его несложно отключить. Но после этого модем теряет звуковую поддержку. Кроме этого на панели возле часов появляется маленький «светофор», показывающий, как происходит перекачка данных. Щелчок по «светофору» открывает рабочую панель, где отображается практи-



чески вся полезная информация по работе, даже текущие протоколы соединения, коррекции ошибок и сжатия данных.

Всякий софт-модем съедает ресурс системы. Но Avaks Porsche USB делал это некрасиво — когда он занимается дозвоном, периодически возникают паузы в 1–2 секунды, и тогда замирают все приложения и курсор мыши. Это неприятно даже при простой работе в MS Word, а при прослушивании MP3-музыки — просто давит на психику.

Разумеется, чем больше проведено заездов, тем точнее можно определить скоростные возможности модемов, но утренняя гонка ограничилась только восемью скачиванием. На самом деле, это не так мало, это чистого времени 1 час 10 минут. А в действительности все растянулось почти на три часа, время беспощадно съедало дозвоны. И, разумеется, на те модемы, что так и не научились распознавать сигнал «занято», у судей вырос огромный «зуб». В

первой группе таким «плохишом» оказался:

CNet CN5614XE V.90 56K

Этот модем никак не хотел заводится, хотя при цене в \$60 мог бы и завестись. Мы проверили драйверы, что были на установочном диске. Никаких инструкций по установке именно этого модема в комплекте не оказалось, поэтому пришлось выбирать драйвер путем отсисывания «неподходящих заголовков». После отсева внутренних, низкоскоростных и «всяких ноутбучных» остался Ambient 56K



External MODEM, но CNet под ним не заработал. Пришлось искать что-то подходящее на сайте www.cnet.ru. Там из списка пришлось выбрать Cirrus 56K External MODEM (модем CNet CN5614XE сделан на чипе Cirrus Logic), но эффект был тот же — модем свистел, но не набирал номер.

Эта проблема все же решилась после отключения опции «Дождаться гудка в линии» в «Настройке» в «Свойствах» модема, на закладке «Подключение». А попытки решить «проблему занятости» так ни к чему не привели — CNet отказывался распознавать «бизи», на чем потерял изрядное количество очков. А кроме того был наложен штраф за «использование устаревшего чипсета», который уже два года, как снят с производства. Так что на обновление драйверов и прошивок пользователи CN5614XE могут не рассчитывать.

ДЕНЬ И ВЕЧЕР ПЕРВОГО ДНЯ

С остальными участниками первой группы еще будет время познакомиться. А в 16:00 на трассу вышла вторая группа:

1. Eline V1456VQE
2. Inpro IDC-5614BXL/VR
3. Creative Modem Blaster Flash56 DE5720

4. Avaks Jaguar 5614 RE+ (Silver)

Задание для второй группы не изменилось. Здесь мы не сможем никого порадовать разнообразием, но оно не так уж необходимо. Размер файла и допустимое время выбраны с расчетом, чтобы за время скачивания можно было набрать достаточную статистику, дающую представление, с какой реальной скоростью идет прием данных.

В девять часов вечера стартовала третья (неполная) группа:

1. **USR Sportster MessagePlus X2**
2. **Motorola Faxmodem SURFR**
(снят с дистанции)
3. **Zoom Faxmodem 56Kx 2949**
4. **D-Link DU560M USB**

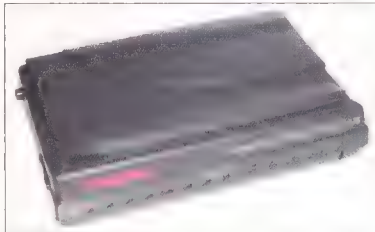
Говорить о приближении победы и проигрыша еще рано, но после первого заезда в третьей группе тоже обозначился фаворит:

USR SPORTSTER MESSAGEPLUS

Цена — \$98, стопроцентная работоспособность. Один из немногих модемов, который сразу опознал системой не как «Стандартный модем», а как Sportster MessagePlus X2. На всякий случай во время квалификационных заездов он был опробован с родными драйверами (с приложенной дискеты), но никакого видимого улучшения/ухудшения работы не произошло. И хотя прошивка модема обновлена до скоростного V.90, MessagePlus ни разу не соединился по этому протоколу, что не мешало ему работать очень быстро.

Основное отличие MessagePlus от простого Sportster'a — наличие встроенной энергонезависимой памяти для приема голосовых и факсимильных сообщений при выключенном компьютере. Обходится это удовольствие примерно в 25 долларов, так как простой Sportster в Москве можно купить за \$73.

И еще несколько слов о «фирменной» принадлежности. В начале сентября текущего года корпорация 3Com



отказалась от всех полномочий по продажам и поддержке модемов для коммутируемых линий U.S. Robotics. Вообще, фирма USR была создана как совместное предприятие компаний 3Com, Accton Technology и NatSteel Electronics. На данный момент в России за продвижение и поддержку данных продуктов отвечает компания SMC Networks — дочерняя компания Accton Technology. В ближайшем будущем пользователи смогут получать необходимую информацию на сайте www.smc.ru, но пока на сервисную поддержку можно выйти через www.3com.ru или на отдельно организованном сайте «любителей USR» — www.usrsupport.ru.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Гонка должна быть справедливой. Или справедливой по мере возможностей. В жеребьевке для этого использовался полиэтиленовый пакет и нарезанные кусочки бумаги с еще не известными номерами гонщиков. Наш

Полигон пока не обзавелся настоящим барабаном и шарами, чтобы все было «по-настоящему», но в ближайшее время обзаведется.

И если очевидно важно хорошо перемешать шары или бумагу, не менее важно «перемешать» гонщиков всех групп. Утренний заезд второго дня достался второй группе, а первым поехал гонщик №6:

Zoom Faxmodem 56Kx 2949

Это самый дорогой модем Больших гонок (\$100). Он, как большинство гонщиков, использует чипсет Rockwell, но его производитель — корпорация Zoom Telephonics — немало поработала, что-



бы довести этот недорогой чипсет до очень хорошей кондиции. Здесь в первую очередь собраны наработки по увеличению надежности, о чем говорит простой факт — семилетний гарантийный срок. В частности, конек Zoom'a — встроенная защита от перегрузок напряжения в телефонной сети. Русскоязычная техническая поддержка модема доступна на сайте www.camelot.ru.

Второй заезд достался уже знакомой нам третьей группе, а третий заезд — не менее знакомой первой. Трасса 719 оказалась более благоприятной для всех участников, средняя скорость скачивания на ней была заметно больше, чем на 792-й дороге. На ней модемы порой сталкивались с очень долгими замираниями связи. Теперь стало окончательно ясно, что одиночные заезды ни о чем не говорят, что для оценки скорости надо набрать статистику. И нашим судьям хорошо известно, что статистика должна быть достаточно большой, чтобы ее можно было считать достоверной. Одно подбрасывание монеты не решает ничего, кроме «элемента везения», но двадцать девять подбрасываний уже покажут, что «шансы» орла и решки примерно равны.

С точки зрения теории вероятностей статистика Больших гонок недостаточно значима, но тут нас «спасает» то, что оценка скорости — это только часть всех испытаний, причем не большая их часть. Чтобы продемонстрировать, как плох может быть в

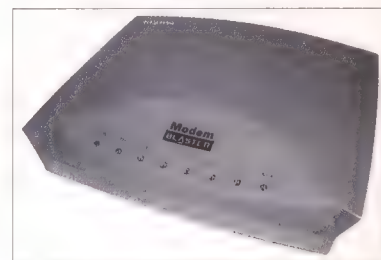
принципе скоростной модем, мы познакомимся с гонщиком №7:

Creative Modem Blaster Flash56 DE5720

Бластер — это звучит гордо. Это признак качества, за марку берутся немалые деньги (\$73). Но в данном случае потенциальному покупателю не повезло.

Началось все с того, что модем отказывался работать в пульсовом режиме. Наверное, он думал, что находится в другой стране или наоборот — косил под наглого иностранца. И хотя на установочном диске было четко указано Drivers — Pulse, модем пищал тоновым набором и попытка исправить ситуацию с помощью стандартных модемных команд успеха не принесла. Потом, когда в ход были пущены почти шаманские методы реанимации модемов, Creative Blaster все-таки ожил, но для этого пришлось установить его «итальянскую национальность», хотя сделан он на Тайване, а продается в России. То есть помогли драйверы из папки ITALIANO. Они помогли настолько (перепрограммировали s-регистры), что после модем хорошо работал даже как «Стандартный 56K V.90».

Но проблемы с «занято» остались, а кроме них проявился буквальный «маразм» — после каждых двух дозвонив модем впадал в полную невменяемость, даже номер отказывался наби-



рать. Пришлось привыкать к его странностям. И со временем все оказалось очень удобно: когда модем долго пищал короткими гудками, не распознавая «занято», можно было его быстро включить-выключить. Таким образом снималась проблема «маразма». Но оставить Blaster на самостоятельный дозвон все-таки было нельзя, он требовал неусыпной человеческой опеки.

Вот такой печальный случай. И куда податься пользователю, отдавшему 73 полноценные условные единицы за такой «полуфабрикат»? Ведь можно на нем работать, правда, «удобства» оказываются сомнительными.

«Домашний компьютер» продолжал напоминать: «При покупке обязательно оговаривайте условия возврата денег!!!»

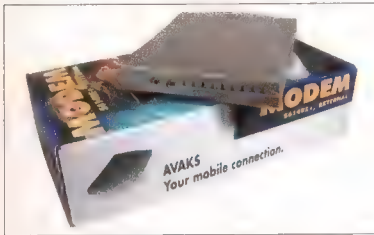
ДЕНЬ ТРЕТИЙ, ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

Думаю, принципы «ротации» модемов уже достаточно подробно изложены. Третий день и четвертый день продолжали «перемешивать» гонщиков.

Все они попробовали утреннюю, дневную и вечернюю трассу, наверняка старались выбить из каждого соединения минимум времени и максимум очков. И хотя скорость в наших гонках не решает всего, победитель по скорости определился к концу четвертого дня. Из первой трассы он в среднем выбил 5 минут 23 секунды, а из второй — 13 минут 23 секунды. Именно столько времени в среднем понадобилось победителю-стайеру для скачивания мегабайтного файла. Победителем оказался гонщик... нет, сначала мы расскажем о модеме, занявшем по скорости третье (бронзовое) место:

Avaks Jaguar 5614 RE+ (Silver)

Его цена не так уж мала — \$80. Но она оправдана. Модем очень красив собой, полностью работоспособен, а финская компания Avaks последнее время подняла уровень поддержки. Последние версии драйверов на сайте www.avaks.ru носят уже фирменное название AVAKS 56K External Fax Voice Modem. Там же можно найти полный комплект документации на русском языке и новые прошивки и инструкции к ним. Правда, немного настораживает заметная красная надпись под ними: «За все возможные негативные последствия при установке апгрейда фирма ответственности не несет!»



Отчасти чтобы продемонстрировать, как недалеко ушел почти самый быстрый от самого медленного, мы расскажем об этом «неторопливом». Его осредненные результаты на линии 719 — 8 минут 20 секунд, а на 702-й линии — 22 минуты 5 секунд.

Arowana 56000 bps voice/data/fax modem

Это самый недорогой модем, вышедший на Большие гонки, его цена всего \$47, что является минимальной «ставкой» для внешних модемов. Судя



по коробке, эта модель изготовлена для Бельгии. Больших хлопот с подключением не оказалось — Arowana нормаль-

но распознал как «Стандартный модем», а после считывания диска из поставки оказался несколько «беспородным» External 56k bps Data Fax Voice Modem (это косвенно доказывает, что особой доработки роквелловского чипа в модеме не произведено).

Некоторую озадаченность вызвало «глухое» игнорирование сигнала «занято», но эта проблема вылезлась легко: достаточно было один раз набрать в терминальном режиме команду AT*NC16, как модем стал нормально ловить «бизи» — с 4-го гудка. Хорошо, когда проблемы решаются так легко.

ДОВОДКА

Наше Техническое многоборье исповедует правило: «Спортсмены приезжают на соревнования подготовленные». То есть в идеале никакие настройки на соревнованиях (и в быту тоже) производиться не должны. Но мы все-таки делаем небольшие исключения. Отчасти, чтобы уменьшить вероятность «покарать невинных», отчасти — для демонстрации простых приемов доводки модемов. Скачивание новых драйверов — вполне понятная процедура. А, например, только что упомянутое спасение модема Arowana путем ввода одной команды через терминальную программу для многих требует небольшого пояснения.

Проще всего в Windows 98 выйти в терминальную программу можно таким путем: *Проводник — Удаленный доступ к сети* — щелчок правой клавишей мыши на номере подключения к Интернету — *Настройка модема* — *закладка Параметры* — галочка в квадрате *Открыть окно терминала до набора номера*. После этого, при вызове набора номера откроется черное окошко, где и следует один раз набрать команду смены страны. После этого модем запомнит команду и больше окошко не понадобится, галочку можно снять.

К сожалению, такие простые методы срабатывают не всегда. А смена прошивки и тонкая настройка — это точно не для соревнований. Один очень понравившийся нам модем мы так и не смогли полностью довести до кондиции:

D-Link DU560M USB

Это очень красивый и удобный модем (цена — \$80). Так же как Avaks



Porsche, он получает питание по шине USB и устанавливается на виртуальный COM-порт. Но при этом совершенно свободен от недостатков софт-модема — вся голосовая часть выполнена аппаратно, так что у пользователя не возникает никаких неприятных ощущений при работе с другими приложениями. Все хорошо в этой модели, но сигнал «занято» все-таки игнорируется, и стандартные для роквелловских модемов процедуры решению этой проблемы не помогли.

МАРАФОН ПОБЕДИТЕЛЯ

Но вернемся к главному событию пятого дня соревнований — Марафон победителя подходит к финишу. Пока он не окончен, у нас есть время рассказать о других победителях и о том, как они в победители вышли.

Качество оценивалось отдельно от скорости. Модемы набирали очки за соответствие обычным, вполне справедливым требованиям: распознавай «занято», не впадай в «маразм», имей хорошую документацию (желательно на русском языке) и хорошую службу поддержки. Кроме этого большое значение имела необходимость доведения модема до ума. Те модели, что заработали сразу, без капризов, получили большое преимущество перед «капризными». По совокупности всех этих моментов, а также с учетом прекрасных показателей по скорости звание «Техническое совершенство» получил модем...

Нет, еще рано называть абсолютного победителя, лучше расскажем о самом быстром модеме, который мы так и не смогли наградить. Он быстрее всех работал на плохой дороге — трассе №792, но по итоговому подсчету очков оказался только вторым по абсолютному рейтингу и по качеству без учета скорости.

ZyXEL Omni 56K

Эту марку знают достаточно хорошо. Народный язык упрямо продолжает называть ее «зухелями» или «зихелями», но «Домашний компьютер»



уже как-то давал правильное звучание — «зайксель».

Высокая цена модема (\$93) вполне оправдана, он стопроцентно работоспособен, хорошо документирован, обладает фирменными драйверами, не доставляет никаких хлопот при установке. В комплект поставки входит рус-

РЕЙТИНГИ	Цена (\$)	Скорость	Качество	Качество/Цена	Абсолютный
Arowana 56000 bps voice/data/fax modem	47	6,3	6,2	8,1	7,3
Avaks Jaguar 5614 RE+ (Silver)	80	9,2	8,4	6,6	8,9
Avaks Porsche USB	50	8,6	5,9	8,3	7,8
CNet CN5614XE V.90 56K	60	6,8	3,7	4,8	5,2
Creative Modem Blaster Flash56 DE5720	73	7,3	0,0	2,0	2,5
D-Link DU560M USB	80	8,4	4,5	4,4	5,9
Eline V1456VQE	50	8,5	8,1	10,0	9,5
Inpro IDC-5614BXL/VR	85	9,6	10,0	7,1	10,0
USR Sportster MessagePlus X2	98	9,1	9,4	5,8	9,2
Zoom Faxmodem 56Kx 2949	100	9,8	9,6	5,9	9,5
ZyXEL Omni 56K	93	10,0	9,9	6,5	9,9

ская программа-автоответчик и АОН, а кроме нее 5 часов доступа в Интернет и... книга Евгения Козловского «Путевые заметки из страны Интернет».

Как подчеркивается при подведении итогов всех наших соревнований, цена — это важнейшая характеристика аппаратуры. Поэтому мы всегда отдельно награждаем модель, которая добилась внушительных результатов при скромной цене. На Больших гонках 2000 по соотношению качества (с учетом скорости) и цены звание «Оптимальная покупка» получил модем:

Eline V1456VQE



Его цена — всего \$50. Вообще, приятно и удивительно, когда недорогой модем не доставляет никаких неприятностей при установке и в работе. Это обычный Rockwell-модем без особых изысков и возможностей. Но сделан он доб-



ротно, замечательно ловит «занято» и хорошо держит линию. Документация на Eline даже составлена на русском языке, а русскоязычная поддержка есть на сайте www.eline-net.ru. Правда, там модель Eline V1456VQE «в списках не значится», но для других скоростных моделей там тоже держится драйвер Rockwell 56K ACF II Fax+Data+Voice, который был в поставке модема. Отдельным существенным недостатком является несоответствие документации самому модему — многие AT-команды

и S-регистры работают совсем не так, как написано в инструкции. Еще одним недостатком является то, что Eline всегда отображает скорость соединения 115200 бит в секунду, а такого, как известно, быть не может.

И, наконец, пришло время назвать Абсолютного победителя Больших гонок, который к тому же оказался «Техническим совершенством» — набрал больше всего очков без учета скорости. Это первый случай с истории Технического многоборья, когда две основные награды достаются одному спортсмену:

Inpro IDC-5614BXL/VR



Цена — \$85, модем стопроцентно работоспособен.

По нашему мнению, фирма «Инпро Модем» смогла выжать из роквелловского чипсета все возможное. Доработка микропрограмм и драйверов специально для российских телефонных линий ведется непрерывно — обновленные версии появляются на сайте www.inpro.ru чаще, чем раз в месяц.



И что в итоге? В итоге получился настоящий российский продукт с великолепными характеристиками. Уста-

новка, работа, соединения, удерживание линии, русифицированная программа распознавания номеров и автоответчик — придраться просто не к чему. А кроме того, видна постоянная работа над доводкой этого модема. В прошлогоднем тестировании мы «спалили» модем IDC, там была такая недоделка: стоило пользователю перепутать разъемы Line и Phone, как модем частично выходил из строя. В этом году, как уже было сказано, зацепиться хоть за какой-то недостаток было просто невозможно.

PS. Как мы говорили в начале репортажа, Марафон победителя стал дополнительным испытанием, которое должно убедить всех, что Большие гонки выиграл самый достойный. Марафон — это многочасовой заезд, в течение которого победитель не имеет морального права сходиться с дистанции. Он должен доставить 26 мегабайт почты на плохой 792-й линии и не оборвать связь. И он сделал это! Inpro IDC-5614BXL/VR находился на связи 4 часа 05 минут 11 секунд, передал 41443535 байт и принял 1002641 байт. Это была не простая трата времени, так в редакцию были доставлены фотографии Больших гонок.

Репортаж вел Алексей Ерохин

Редакция выражает признательность службе технической поддержки «Россия-Он-Лайн» и специалисту фирмы Inpro Майклу Телису (mike@inpro.us.com) за ценные консультации в ходе подготовки Больших гонок.

Редакция выражает признательность фирмам AVJ Computers (www.avj.ru), Altech (www.altech.ru), Microset (www.microset.ru), АБН (www.abn.ru),

«Альянс» (www.alliancegroup.ru),

«Kum» (www.kitcom.ru),

«Инпро Модем» (www.inpro.ru),

а также представительству фирмы D-Link за предоставленные на тестирование модемы.

Настроение

История XX века: швейная машинка «Зингер», ламповая радиолa, компьютер. Что дальше?



Ноя бабушка всегда считала символом удачи свою швейную машинку фирмы «Зингер». Машина была куплена еще прадедом в рассрочку у немца-коммивояжера — как раз в 1914 году, незадолго до первой мировой войны. Семейное предание гласит, что был уплачен только первый взнос. А потом в Саратове крупно не повезло эригерцогу Фердинанду, и сельский портной неожиданно почти бесплатно стал обладателем... теперь это приобретение, пожалуй, можно сравнить разве что с издательским комплексом на базе последнего Макинтоша, с цветным лазерным принтером в придачу.

В нерабочем состоянии машинка остроумно убиралась внутрь толстой деревянной столешницы на подставке из ажурного чугуна. Ремень с махового колеса обычно бывал снят, чтобы зря не вытягивался, и можно было крутить широкую педаль-решетку подолостью. Особенно интересно бывало раскачивать эту педаль руками, сидя на полу и рискуя

вещь, достойная, может быть, экспозиции в Политехническом музее: самодельный магнитофон, собранный моим дедом после возвращения с войны (на его долю досталась вторая мировая). О существовании магнитной звукозаписи дед узнал не то в Финляндии, не то еще в какой-то европейской стране, куда попал, будучи фронтовым шофером. Вернувшись домой, он самостоятельно изготовил и корпус, и начинку, и сделал все очень обстоятельно и надежно. Думаю, это был один из самых первых бытовых магнитофонов в Советском Союзе. На какой скорости эта штука записывала, не знаю, но она работала безотказно и пережила своего создателя на многие годы.

Дед, оставивший здоровье в окопах, все же успел построить дом, посадить сад и вырастить трех сыновей. Но внуки росли уже без него. Со мной он разминусовал всего ничего: не столько во времени, сколько в пространстве. Отец тогда уже, женившись, переехал жить на другой конец страны. В родной дом он отправлял конверты с фотографиями «прибавления в семействе», а однажды послал пластинку с записью моих первых

членораздельных звуков. Тогда магнитофоны все еще оставались редкостью и стоили будь здоров, но зато существовала специальная бытовая услуга — «Говорящее письмо». Особо уважаемые студии даже писали не «на костях» (рентгеновских снимках б/у), а на специальных гибких заготовках, вполне солидных на вид. Где-то в недрах книжных полок, пристроенная для сохранности между капитальными томами, до сих пор хранится копия того «письма». Только теперь ее уже не на чем послушать.

А ведь, кажется, не так и давно под кроватью стоял чемоданчик из розоватого пластика. Отстегнув защелки, можно было увидеть тяжелый металлический диск, накрытый круглой резиновой прокладкой, чтобы пластинки не царапались. Рядом был переключатель скоростей и лампочка под выпуклым стек-



Фото: Алексей Брехин

стукнуться головой о выдвижной деревянный ящичек с ножницами, лоскутками и иголками. Кривошип и шатун честно делали свою работу, и черное колесо с изящно изогнутыми спицами вертелось быстро и бесшумно, обдувая лицо приятным ветерком. Во времена наших с двоюродными сестренками прогулок под стол почтенный «Зингер» уже не был основой экономики большой семьи, да и вообще находился на заслуженном отдыхе. На смену ему пришла шустрая «Чайка». Но даже до сих пор этот столетний раритет в стиле модерн находит иногда применение в хозяйстве: он изумительно хорошо подшивает джинсы и вообще здорово справляется с толстыми тканями. Говорят, на нем можно даже простегивать одеяла.

Еще в бабушкином доме был удивительный агрегат размером с небольшой холодильник. Ни один человек при мне не догадался самостоятельно, что скрывается в недрах массивной тумбы из полированного дерева, накрытой аккуратной белоснежной салфеточкой ришелье. Между тем это была

льщиком. Когда проигрыватель включали в сеть, она загоралась неярким зеленым светом и очень при этом напоминала леденец монпансье. Динамик был вмонтирован прямо в чемоданную крышку, и его решетка из кремевой пластмассы наводила на мысль о песочном торте с сахарной глазурью. Тогда моей любимой пластинкой был «Малыш и Карлсон». До сих пор помню эпизод, когда Малыш зовет маму, чтобы познакомиться ее со своим другом. Они входят в детскую — но там никого нет. Только открыто окно, да на вершине башни из кубиков лежит холодная тефтелька, которую незадолго перед тем Карлсон выпросил у Малыша. Грустная музыка. В этом месте проигрыватель почему-то подвывал. Всегда на одном и том же такте. И от этого ужасно щемило сердце, хотя, конечно же, давным-давно было известно, что все закончится хорошо и существование Карлсона будет неоспоримо доказано. Кто бы мог подумать, что теперь в моих компакт-дисках мне будет не хватать щелчков и потрескиваний старого винила...

А радио? Вы помните эти улюлюканья и завывания на длинных волнах? Моя другая бабушка до сих пор с почтением вытирает пыль с лакированной обложки своей радиолы. Ну да, «Ригонда», кажется. Ламповая. Она прогревалась перед началом работы минут пять, не меньше. Загоралась подсветка на шкале, и можно было прочесть названия далеких городов: Будапешт, Лондон, Хельсинки... Только почему-то иностранная речь не звучала, сколько ни крути ручки настройки. Разве что иногда попадалась Radio Moscow World Service. Диктор произносил название своей радиостанции очень четко, чтобы даже те, кто не знают английского, сразу могли понять, что это не Би-би-си.

В телевизоре тогда были всего две программы — первая и вторая. Фильм на второй не имел права начаться раньше, чем закончится программа «Время» на первой. Если по случаю очередного съезда КПСС или визита «дорогого зарубежного гостя» «Время» затягивалось, кино тоже не начинали — показывали длинные фотозарисовки под классическую музыку. Отец ворчал, что даром засоряют эфир и что «буржуи давно бы рекламу пустили». Черно-белый «ящик», как его пренебрежительно называли, стоял на высоких деревянных ножках. Под ним горел красный глаз стабилизатора напряжения: без этого устройства пользоваться телевизором побаивались. Стабилизатор гудел не хуже трансформаторной подстанции,

Машинку «Зингер» теперь можно сравнить разве что с издательским комплексом на базе последнего Макинтоша, с цветным лазерным принтером в придачу

но что значил лишний децибел на фоне экранного треска и шипения, когда вдруг куда-то уходил сигнал с антенны и приходилось филигранными движениями подкручивать ручку со странной надписью «гетеродин». Когда стабилизатор однажды не помог и в «ящике» что-то, по папиному выражению, «гавкнулось», картинка сплюснулась сверху и снизу. Как раз шел фильм на историческую тему, и лошади вдруг стали очень смешными: удивительно длинными и коротконогими, как криволапые собаки бассеты. Впрочем, тогда таких экзотических зверей у нас в стране еще не выдвали...

Недалеко ушла от гужевого транспорта наша тогдашняя машина «Запорожец». С двигателем 40 лошадиных сил. Это обстоятельство — «движок-сороковка» — позволяло нам ощущать себя все-таки не на самом дне иерархии автолюбителей. Ведь были еще бедолаги, вынужденные ездить на «тридцатках», у которых несчастный «силовой агрегат с воздушным охлаждением» едва мог сдвинуть с места собственный кузов. Да, запорожский завод «Коммунар» вкупе с Мелитопольским заводом автомобильных двигателей доставили нам



Фото: Алексей Поликовский



ПОЛЕТ В XXI ВЕК

массу развлечений своей буйной технической фантазией. Чтобы, например, поменять прокладку на диске сцепления, требовалось сначала демонтировать весь движок вместе с коробкой передач. Машина «Запорожец», если кто не помнит, была заднеприводная: кардан отсутствовал, а полуоси торчали прямо откуда-то из стыка двигателя с коробкой. Когда



Фото: Алексей Ерохин

движок снимали, их приходилось подвязывать веревочкой, чтобы не болтались. Да, а на полуосях красовались еще какие-то сухари. Их ничего не стоило уронить в картер сцепления. Если такое случалось, то вынуть их можно было только отделив двигатель от коробки. Внутри этого странного мутанта находился еще и редуктор — как же без заднего моста. Однажды мы в спешке вставили редуктор на место не той стороной. То есть мы думали, что там, как и в «Жигулях», сделать это неправильно нельзя, и просто не уделили процессу должного внимания: положили как положился — и ладно. В результате у машины оказалось четыре задних скорости. Передняя, естественно, только одна. Колеса крутились исправно, но — не в ту сторону. Теперь уже смешно, а тогда мы ругались на чем свет стоит, по новой снимая двигатель, опять подвязывая полуоси и отлавливая норовящие нырнуть в картер сухари. Нынешним инжекторным двигателям с электронным впрыском топлива такое и не снилось.

Да, электроника. Вот оно, очередное чудо света, шуршит винчестером. «Командир Нортон» insпектирует поверхность жесткого диска. Но елки-палки, до чего же медленно! А всего-то шесть гигабайт... Вот и 133-й «Пентиум» уже безнадежно устарел. На время работы нортонской утилиты приходится закрывать все остальные приложения, а не то компьютер и до утра не управится. Ретируюсь пока на диван и беру «Науку и жизнь».

ПОДАРИТЕ СВОЕГО КОМПЬЮТЕРА №12 2000

Вот статья английского профессора Кевина Уорвика «Наступление машин»¹. Это тот самый чудак, который однажды имплантировал в собственное левое предплечье микросхему. В результате компьютер Редингского университета начал открывать перед профессором двери, а при появлении Уорвика на рабочем месте — автоматически загружать на десктоп его домашнюю интернет-страничку. Теперь профессор планирует вживить себе

Если меня посадят в зоопарк,
то что будет с тобой, а, Собака?
Может, пока подождать
с апгрейдом компьютера, ты как
считаешь? Молчишь...

другой имплантат, на этот раз прямо рядом с нервным стволом. Сигналы от новой микросхемы будут двусторонними, что, в частности, позволит связываться с Интернетом напрямую...

От чтения отвлекает легкий шум: деликатное посыпывание и легкое постукивание хвостом. Ну конечно: Морда Наглая — тире — Собака Дикая тут как тут. Поняв, что заметили, начинает сопеть еще старательней. Пушистый хвост теперь метет ковер с максимальной амплитудой.

— Ну ладно уж, залезай.

Договорить я не успеваю: Чудовище и Безобразие срывается с места одним прыжком и, ритуально потоптавшись на диване, плюхается прямо на мои ноги. Конечно, это очень непедагогично. Но зато как уютно! Теплый шерстяной зверь тут же начинает задремывать и

при этом похрапывает, нагоняя сон и на меня. Нет, так не пойдет. На чем мы тут остановились? Вот в журнале фотография: «Профессор Уорвик отдает команды своей любимой механической кошке...» Боюсь, что его киска не согреет хозяйских ног в непогоду: экий ходячий остов с проводами...

— Слышь, Пес, здесь написано, что «с каждым годом мы зависим от машин все больше и больше». И еще — что мы «автоматически наделяем их все большей властью над нами». А вот эта цитата касается даже тебя: «Если период нашего господства на Земле подходит к концу, мы можем надеяться лишь на то, что машины будут обращаться с нами так, как мы обращаемся с другими животными: они сделают нас рабами или поместят в зоопарк. Разве этого мы хотим? Не следует ли нам по крайней мере создать международную организацию, которая проводила бы мониторинг, а может быть, даже и контроль за тем, что происходит?» А он мрачный тип, этот английский профессор, любитель механических кошек. Если меня посадят в зоопарк, то что будет с тобой, а, Собака? Может, пока подождать с апгрейдом компьютера, ты как считаешь? Молчишь... И никто не ответит.

— Л.С.

¹ Наука и жизнь. №2, 2000 г.

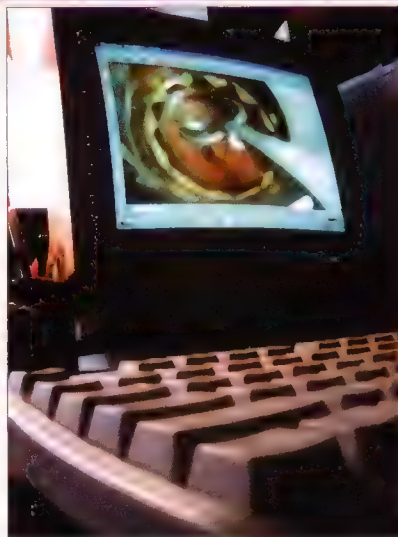


Фото: Алексей Поликовский

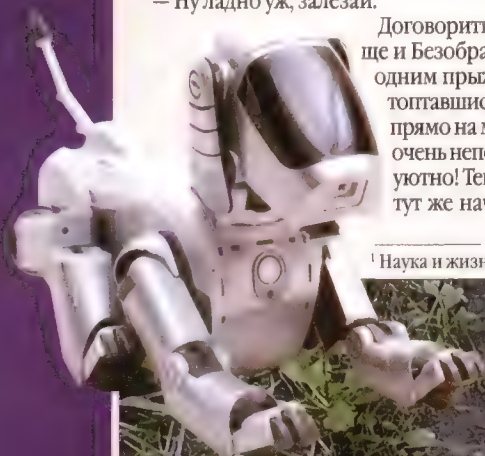


Фото: Алексей Поликовский



SOFTWARE

ЛУЧШИЕ ПРОГРАММЫ 2000 ГОДА

НОВОГОДНИЕ ПРИКОЛЫ

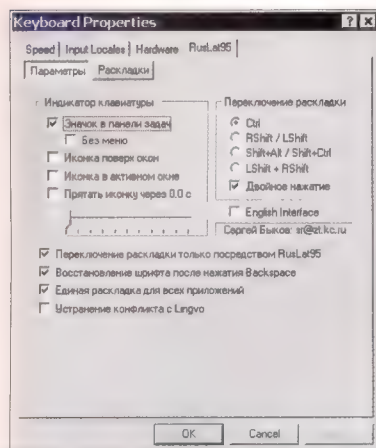
WINDOWS ME

домашний
КОМПЬЮТЕР

RUSLAT

Вперед назад к Windows 3.1

Данная утилита, созданная Сергеем Быковым, является альтернативным переключателем раскладок клавиатуры для Windows 9x/ME/NT/2000. Отличий от штатного переключателя из поставки



Windows довольно много. Намного шире выбор горячих клавиш, отвечающих за переключение регистров клавиатуры. Помимо стандартных комбинаций Ctrl+Shift и Alt+Shift можно использовать правый Ctrl или два Shift одновременно. Можно настроить RusLat и так, чтобы переключение действовало во всех программах, а не только в активной. Все эти возможности были еще в Windows 3.1x, но в последующих версиях они были изъяты. Впрочем, этим дополнительные возможности RusLat не исчерпываются. В ее состав входит также простой перекодировщик текстовых документов и русификатор консоли для Windows NT/2000. Адрес этой программы www.ruslatwm.ru. Копию ее можно загрузить и на других сайтах с программами, например www.ware.ru или www.download.ru. Утилита бесплатна.

ШАМПУНИ ДЛЯ WINDOWS

Немецкая фирма Ashampoo Software (www.ashampoo.de) получила известность благодаря двум утилитам, которые очищают Windows от ненужных программ и всевозможного файлового мусора. Это условно бесплатный Ashampoo Uninstaller и просто бесплатный Ashampoo WinOptimizer.

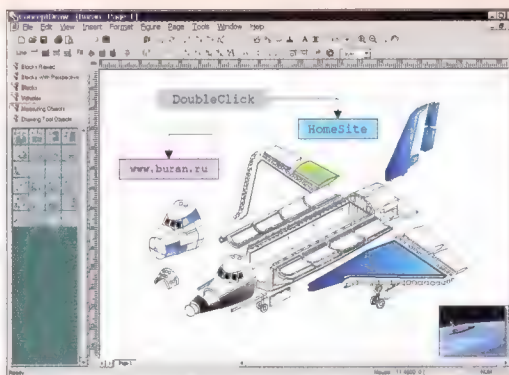
Ashampoo Uninstaller, как ясно из его названия, удаляет ставшие ненужными приложения. Причем так, что от них не остается никаких следов. Несмотря на небольшие размеры (около 3 Мбайт, упакованный дистрибутив «весит» меньше мегабайта), Ashampoo Uninstaller работает не хуже, а во многих случаях и лучше, чем Norton CleanSweep от Symantec или McAfee Uninstaller. К тому же намного быстрее. Ashampoo WinOptimizer является облегченной версией Ashampoo Uninstaller. Он не умеет деинсталлировать программы, зато чистит системный реестр от ссылок, ведущих в никуда, а диск от файлового мусора.

CONCEPTDRAW

Одесский ответ Visio

Фирма Computer System Odessa уже почти два года предлагает свой пакет ConceptDraw для Windows и Mac. Текущей версией является 1.55.

ConceptDraw предназначен для создания всевозможных схем (электрических, электронных, логических, трубопроводных, технологических), организационных и сетевых диаграмм, карт, технических чертежей. Ближайшим конкурентом ConceptDraw является Visio Technical, который теперь принадлежит Microsoft. В отличие от Visio, с которым, кстати, ConceptDraw совместим по формату файлов, творение одесских программистов очень компактно: около 30 Мбайт в полной установке против 180 Мбайт, которые нужны Visio. Библиотеки элементов и параметры готовых документов ConceptDraw ориентированы на европейские стандарты, в то время как Visio предназначен для североамериканского потребителя и требует длительной настройки для соответствия европейским нормам. К тому же ConceptDraw стоит 89



долларов, что вдвое дешевле Visio. ConceptDraw удобнее для самостоятельного создания различных сложных контуров, с чем у Visio, кроме наиболее дорогих редакций, весьма серьезные проблемы. К тому же Visio не имеет локализованных версий, а ConceptDraw уже имеет национальные варианты. Одна из ранних версий была выпущена и с русским интерфейсом.

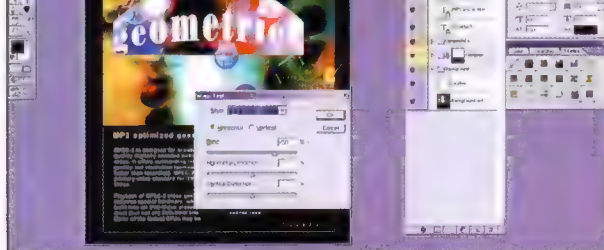
К сожалению, данный продукт ориентирован на экспорт. Приобрести его в России довольно сложно. Подробности — на www.cs-odessa.com.ua. Там же можно загрузить демонстрационную версию для обеих платформ, библиотеки элементов, образцы документов и обновления.

БОЛЬШОЙ. А БУКВЫ ПУТАЕТ

Чудище обло, озорно, стозевно и лаяй

Фирма Adobe наконец выпустила в продажу шестую версию Photoshop для Windows. Это произошло спустя почти полгода после выхода редакции, предназначенной для Mac.

Изменений в новой версии довольно много. Более удобной стала работа со слоями, исправлен целый ряд проблем с текстовыми вставками, которые имели место в более ранних версиях. Но больше всего новшеств включено в программу ImageReady, которая предназначена для подготовки Web-графики. Так что теперь всевозможные дополнительные программные модули от сторонних разработчиков, предназначенные, например, для оптимизации изображений или создания навигационных карт, уже не нужны.



Но все же значительная часть проблем осталась нерешенной. Photoshop до сих пор путает кодовые страницы в современных шрифтах, так что для ввода символов национальных алфавитов, в том числе и кириллицы, приходится прибегать ко всевозможным обходным маневрам. Остался неизменным нестандартный и неудобный интерфейс, хотя были обещания сделать его настраиваемым. Но самое главное — это существенно возросшие аппаратные требования. Для совместной работы собственно Photoshop и ImageReady необходимо как минимум 128 Мбайт оперативной памяти. При этом ни тот ни другой не умеют использовать системную виртуальную память, что является одним из «родимых пятен» Mac OS, от которого программисты Adobe никак не могут избавиться свои продукты. Photoshop 6 также весьма громоздок. Полная инсталляция требует около 250 Мбайт.

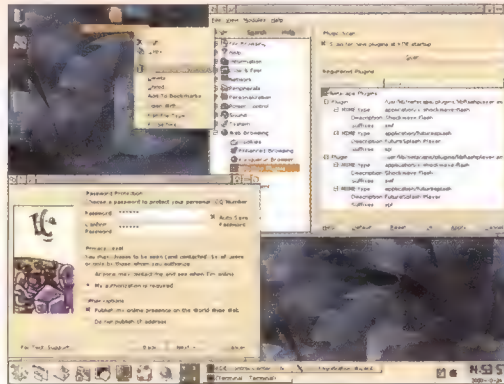
Узнать о новом Photoshop подробнее можно по адресу www.adobe.ru. Продадут этот продукт в России фирмы DPI (www.dpi.ru) и CPS (www.cps.ru).

KDE 2

И швец, и жнец

Вышла новая версия популярного «оконного» менеджера KDE, предназначенного для среды X Window, применяемой в UNIX-подобных операционных системах, как коммерческих (AIX, HP UX), так и бесплатных (Linux, ОС семейства BSD, Solaris).

В KDE 2 обновлена файловая оболочка (она же по совместительству браузер Интернета), почтовая программа, в поставку включен офисный набор KOffice, расширены возможности по настройке как самой KDE, так и всей системы. Как и прежние версии, KDE 2 имеет многоязычный интерфейс, причем среди поддерживаемых языков есть русский, украинский и все прибавляющиеся. KDE всегда была популярной среди начинающих пользователей UNIX-подобных систем, хотя ортодоксальные юниксоиды относятся к ней настороженно. Причина подобного отношения одна и та же:



внешнее сходство с Windows. Кроме того, KDE использует коммерческие библиотеки, что противоречит идеологии движения за программное обеспечение с открытым исходным кодом.

Эта среда всегда распространялась бесплатно. Более того, при желании можно было получить и исходные тексты, за исключением коммерческих библиотек QT. Загрузить нужный дистрибутив и ознакомиться с документацией можно по адресу www.kde.org.

НОВОСТЬ ОТ ФЕНЕЧКИ

НАКОНЕЦ-ТО СПАСЕНЫ!

Программист Крис Нивандер (Chris Niewander) создал программу, о необходимости которой так долго вопияли владельцы кошек и котят. Всем им прекрасно известна любовь пушистых созданий к клавиатуре. В частности, кошки и коты любят гулять по клавиатуре в тот момент, когда хозяин отошел поболтать по телефону. Вернувшись, хозяин, если ему повезло, видит свой текст испещренным самыми странными буквами и цифросочетаниями. А если не повезло — может найти файлы стертыми... Программа Криса Нивандера PawSense (www.bitboost.com/pawsense/) отключает клавиатуру, как только последует ввод с нее необычных команд. Как только программа снова уловит «человеческие» действия, она вернет клавиатуру к жизни. Для отпугивания кошачьих программа издает свист и шипение. Отвечая на вопрос о причинах любви кошек к компьютерам, Нивандер заметил, что кошки несколько иначе смотрят на высокие технологии, чем люди. В частности, гуляя по клавиатуре, они делают себе массаж лап.

Компания BitBoost Systems продает программу за 19,95 доллара. Если же у вас нет ни 20 долларов, ни кота, а интерес к программе все же есть, то вы можете насладиться звуками, которыми PawSense отпугивает кошачьих (www.bitboost.com/pawsense/example-of-sounds-that-annoy-cats.html).

Тестирование программы в тестовой лаборатории «ДК» не дало однозначных результатов. Программа отключает клавиатуру, однако не может отпугнуть кошку. В роли кошки-экспериментатора выступала баронесса Катарина Мур, более известная как Мура — кошка главного редактора журнала.



ДОСМЕЯЛИСЬ

Продолжается бета-тестирование новой операционной системы для компьютеров Apple Macintosh. Изменения в ней по-настоящему революционны. Mac OS X будет с вытесняющей многозадачностью, многопоточной, получит полноценную поддержку виртуальной памяти. То есть все то, что уже давно имеют пользователи PC с Windows NT/2000. Вместе с тем пользователи Mac получают и командную строку. А именно этот атрибут

Фенечка — обозреватель «ДК» по несерьезным и непроверенным фактам. Если вам есть что сообщить Фенечке, пишите по адресу fenechka@computerra.ru

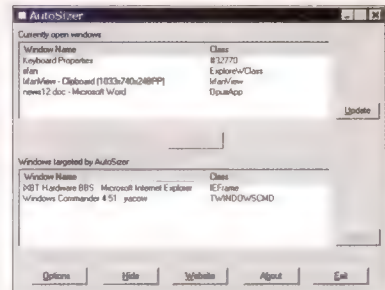
операционных систем для PC вызывал в макинтошных кругах больше всего насмешек. Все преимущества, которые дает новая Mac OS, можно будет оценить только при использовании специально созданных для нее приложений. Точно так же было при переходе с Windows 3.1x на Windows 95: старые программы в новой системе работали по прежним правилам. Впрочем, о разработке программ для Mac OS X уже заявили Microsoft (кстати, крупнейший поставщик прикладного ПО для Mac), Macromedia, Corel.

Системные требования, обозначенные для Mac OS X, очень высоки: процессор не хуже PowerPC G3, 128 Мбайт оперативной памяти и 1,5 Гбайт места на диске.

AUTOSIZER

Широко распахнутые окна

Есть очень много упрямых приложений, которые невозможно заставить автоматически запускаться в полноэкранном режиме. За примерами далеко ходить не надо. Это, в частности, Internet Explorer всех версий и Netscape Communicator 6. AutoSizer заставит их



новые окна разворачиваться во весь экран. Естественно, после проведения пользователем некоторых действий. Программа эта маленькая, бесплатная и ни с какими другими приложениями не конфликтующая. Так что советую зайти на страничку www.firase.com и загрузить AutoSizer. Работа станет удобнее.

LOVELETTER НЕ ПРОШЕЛ!

AVP — победитель вирусов

Фирма «Лаборатория Касперского» выпустила существенно обновленную версию своего популярного антивируса AVP 3.5. Изменения коснулись как пользовательского интерфейса, так и «движка» программы.

В поставку нового AVP входят хорошо известный ревизор изменений AVP Inspector и уникальный продукт для контроля за скриптами-вирусами AVP Script Checker. Благодаря механизму поиска неизвестных скриптов-вирусов последний со 100% результатом отразил все атаки печально известного вируса-«червя» LoveLetter и всех его многочисленных модификаций без каких-либо дополнений к антивирусной базе.

Важным дополнением к пакету является уникальная загрузочная система AVP Rescue Kit, предназначенная для восстановления работоспособности компьютера в случае его поражения вирусами, или для проведения комплексной антивирусной проверки компьютеров.

AVP Rescue Kit создан на базе операционной системы Linux. Это дает возможность эффективно лечить зараженные диски всех популярных файловых систем. Существенно улучшен механизм поиска и удаления макровирусов, что являлось одним из слабых мест AVP по сравнению с другими продуктами, в частности Norton Antivirus.

Получить демонстрационную версию можно по адресу www.avp.ru. Там же имеется много другой полезной информации, в частности, энциклопедия вирусов, предупреждения о новых вредоносных программах и разоблачения слухов о новых вирусах, которые стали своего рода «святыми письмами» в Интернете.

Великолепная десяятка

Лучшие
программы
2000 года

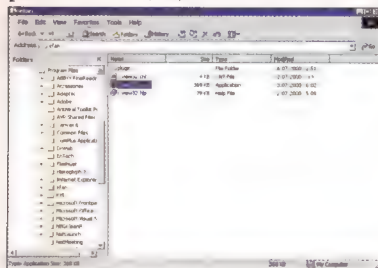


«Великолепную десятку» вошли разные продукты: операционные системы, сервисные утилиты, программы для создания и редактирования документов, интернет-утилиты, графические редакторы. Все эти программы в большей или меньшей степени ориентированы на домашних пользователей. Дорогие, сложные и громоздкие профессиональные продукты остались, что называется, «за кадром». Исключение было сделано только для Windows 2000, которая позиционируется на рынке в большей степени как деловая корпоративная операционная система. Но все же для целого ряда домашних пользователей ее использование будет наилучшим выбором.

И еще, в этот обзор попали только те программы, которые вышли в 2000 году.

1 WINDOWS 2000 www.microsoft.com/rus

Лучшая операционная система от Microsoft, — таких слов вполне достаточно, чтобы дать характеристику этому продукту. Точнее, целому семейству ОС: Windows 2000 Professional для рабочих станций, Windows 2000 Server



для управления сервером небольшой сети, Windows 2000 Advanced Server для средних и крупных сетей, а также Windows 2000 Datacenter Server, предназначенная для наиболее сложных серверных решений.

В Windows 2000 Professional, которая предназначена для наиболее требовательных домашних пользователей, сохранены все лучшие черты Windows NT, прежде всего, надежность работы как самой системы, так и прикладных программ, а также высокая «дуракоустойчивость». При этом многие проблемы и сложности, имевшие

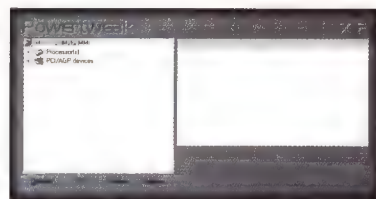
В «Великолепную десятку» вошли разные продукты: операционные системы, сервисные утилиты, программы для создания и редактирования документов, интернет-утилиты, графические редакторы

место в прежних версиях Windows NT, практически полностью изжиты. Значительно упрощена процедура установки. Windows 2000 поддерживает Plug'n'Play. При этом будут работать многие аппаратные новинки, в частности, шины USB и FireWire, xDSL модемы и многое другое. Практически отсутствуют ограничения на длину файла. Это делает Windows 2000 Professional лучшей операционной системой для компьютера, который предназначен для работы с графикой, особенно трехмерной, анимацией, с системами автоматизированного проектирования, а также для редактирования оцифрованного видео и звука.

Так что Windows 2000 — это не «вымя» или «маздайка», которую можно использовать только как игровую платформу, практически непригодную для серьезной работы. Насмешки над этим серьезным продуктом неуместны. Только надо иметь в виду, что для полноценной работы в Windows 2000 надо иметь довольно мощный компьютер с 96 Мбайт или больше оперативной памяти и вместительным жестким диском.

2 POWER2WEAK 2.0 www.powertweak.com

Очень полезная утилита, которая оптимизирует работу компьютерного «железа». При этом рост быстродействия может достигать 20%, а это немало. Так что собирать деньги на очередной апгрейд или пытаться разгонять процессор совсем не обязательно. Тем более, что новая вер-



сия PowerTweak «знает» намного больше процессоров, системных и графических чипсетов вместе с их сильными сторонами и потенциальными узкими местами. Особенно оценят данную утилиту обладатели компьютеров с процессорами от AMD.

3 ONTRACK FIXIT 3 www.ontrack.com

Этот набор сервисных утилит предназначен для диагностики и исправления всевозможных ошибок и неисправностей. FixIt является полным функциональным аналогом таких наборов программ, как Norton Utilities или McAfee Utilities (панель — Nuts and Bolts), но при этом лишен

большинства их недостатков. Прежде всего, в поставку FixIt не входят



такие потенциально опасные, особенно в руках неопытного пользователя, модули, как дисковый редактор или средство «надежного» удаления информации с диска. Зато есть все необходимое для восстановления информации после тяжелых поломок файловой системы, случайного форматирования диска или вирусной атаки. Немаловажно и то, что FixIt будет работать в любой ОС семейств Windows 9x и Windows NT/2000, в то время как конкурирующие наборы программ не предназначены для работы в Windows NT.

4 DOCTOR WEB 4.32

www.dialognauka.ru

Эта программа уже дважды в этом году получила приз авторитетного журнала Virus Bulletin «Лучший антивирус». Doctor Web пропускать при тестировании, которое выражалось в «лечении» зараженного «дикими» вирусами компьютера, меньше вредоносных программ, чем его основные конкуренты AVP и Norton Antivirus. В последней версии 4.32 по-



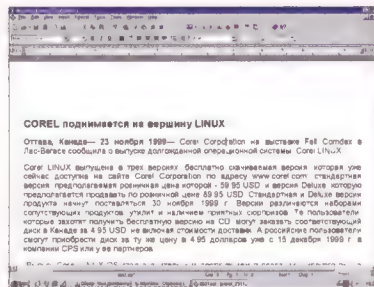
явились средства, направленные на выявление и уничтожение скрипт-вирусов и «червей», усилен эвристический анализатор. Так что программа сможет лучше выявлять всевозможные вредоносные программы, в том числе и такие, которых нет в ее базе.

5 602PRO PC SUITE 2000B

www.software602.com,
www.software602.cz

Этот абсолютно бесплатный набор из трех программ позволит вам обойтись без MS Office. Во всяком случае, без Word, Excel и PhotoEditor. При этом требуется совсем немного места на диске — около 30 Мбайт. Для работы с весьма объемными документами достаточно 486 машины с 16 Мбайт оперативной памяти. Никаких неудобств, которые обычно подсте-

регают пользователей альтернативных офисных наборов, не будет. Поддерживаются все основные функции, в том числе работа с редакторскими пометами, элементами предметного указателя, стили, генерация оглавления и указателей. Нет никаких сложностей при обмене документами: файлы Word и Excel PC Suite корректно и пишет, и читает. Причем даже такие, которые «завешивают» программы из MS Office или где текст отображается квадра-

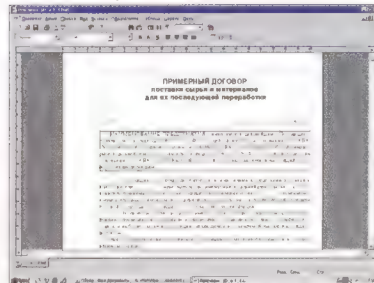


тиками. Единственное неудобство PC Suite — отсутствие возможности проверить орфографию и расставить переносы в русском тексте.

6 «ЛЕКСИКОН 5» ДЛЯ WINDOWS

www.lexicon.ru

Великолепный текстовый процессор от российских разработчиков. С его помощью можно подготовить документ практически любого объема и сложности, от письма в несколько строк до докторской диссертации. При этом пользоваться им существенно проще, чем тем же Word. Более того, «Лексикон» предоставляет много того, чего в Word нет. Например, составной частью является простая программа для упорядочивания документов. В «Лексиконе» намного удобнее работать со списками. Вставку входит более 100 шаблонов основных деловых документов, причем это практически готовые договоры, бланки, справки. И, что самое главное, параметры оформления документа по умолчанию, которые приняты в «Лексиконе», полностью соответствуют российским стандартам. Так что об оформлении можно практически не думать, сосредоточившись

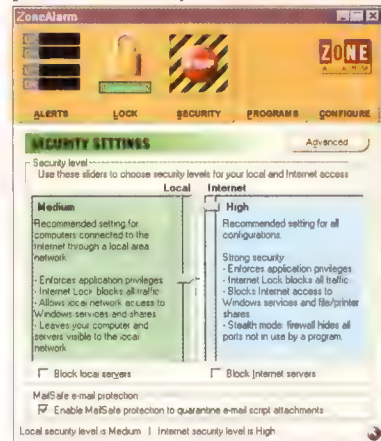


над самим текстом. При этом «Лексикон» и читает, и записывает документы Word, в том числе и самых последних версий.

7 ZONEALARM

www.zonelabs.com

Этот бесплатный персональный брандмауэр надежно защитит ваш компьютер от вторжения извне. По результатам целого ряда тестирований данная утилита оставила да-

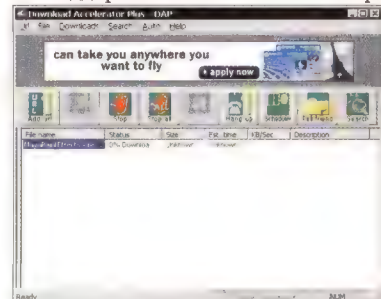


леко позади многие хорошо известные коммерческие продукты. Так что нюкеры и прочие сетевые хулиганы, а также те, кто ворует чужие пароли для доступа в Интернет, ничего с вашим компьютером сделать не смогут. Тем более, что в отличие от своих коллег, ZoneAlarm чрезвычайно прост в настройке. С настройкой вполне справится пользователь средней квалификации. К тому же ZoneAlarm работает в любых версиях Windows, в том числе и самых последних. Так что всем активным пользователям Интернета следует обязательно установить данную утилиту.

8 DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 4

www.downloadaccelerator.com

Для того чтобы сделать выбор в пользу этой качалки, достаточно лишь одного ее преимущества: возможности восстановить прием файла даже тогда, когда эту возможность не поддерживает Web- или FTP-сер-



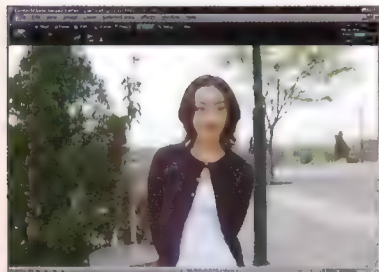
вер, где этот самый файл хранится. Впрочем, во всем остальном DAP также на уровне лучших аналогов. Он умеет закачивать файлы в несколько потоков, интегрируется с браузерами от Netscape и Microsoft, может работать по расписанию, перезапускает при обрыве связи, автоматически завершает соединение при окончании работы. Так что те, кто часто заг-

ружает из Интернета дистрибутивы программ или MP3-клипы, сэберегут время на линии (а значит, и деньги) и нервы.

9 IBM PERFECT PHOTO 1.05

www.jp.ibm.com/esbu/E/perfectphoto/down1.html

Дебют IBM в качестве производителя графических программ был более чем удачным. Удалось создать набор программ для работы с графикой, который оптимальным образом сочетает простоту и богатые функцио-



нальные возможности. При цене программы для начинающих (50 долларов) Perfect Photo предоставляет то же, что намного более дорогие продукты типа Adobe PhotoShop LE или Corel Photo-Paint Office Edition. Помимо графического редактора, в комплект поставки входит утилита для быстрого просмотра групп изобра-

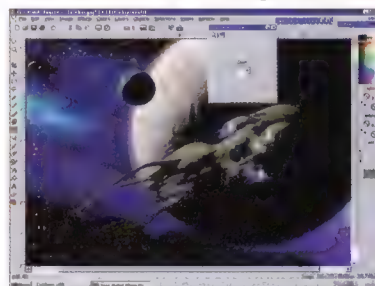
жений и их каталогизации. Немаловажна и невысокая требовательность к системным ресурсам, так что все достоинства Perfect Photo могут оценить и те, кто имеет довольно слабый по нынешним меркам компьютер с 15- или даже 14-дюймовым монитором. К тому же демонстрационная версия, которую можно загрузить из Интернета, будет сохранять работоспособность в течение двух месяцев, а не одного, как обычно.

10 PAINTSHOP PRO 7

www.jasc.com

Эта хорошо известная программа намного приблизилась к домашним пользователям. В новой версии появился целый ряд дополнительных инструментов, которые позволят отредактировать не вполне удачные фотографии даже новичкам. При этом качество работы их на высоте. Аналогичные средства других пакетов серьезно уступают данной группе инструментов PaintShop Pro 7. Или просто отсутствуют, как, например, фильтр удаления артефактов, которые образуются при JPEG-компрессии. Но и более опытные пользователи найдут хорошо знакомые по прежним версиям средства для создания картинок «с нуля» и редактирования уже имеющихся. Тем более, что их коли-

чество и качество также выросло. Наибольший прогресс претерпели векторно-ориентированные инструменты рисования. Увеличено количество всевозможных примитивов,



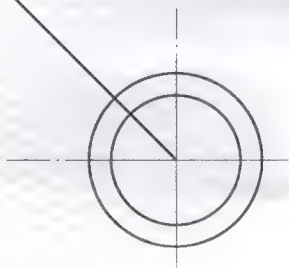
контур поддается редактированию. Так что теперь PaintShop Pro практически ни в чем не уступает векторным программам. Значительно улучшен также оптимизатор Web-графики.

Зато цена и системные требования остались прежними. Так же как и раньше, можно загрузить из Интернета полнофункциональную демо-версию, которая будет работоспособна в течение 30 дней.

— Яков Шпунт
nina8@orc.ru

От простого

Ø 32,1



к сложному



ВАШ WWW.СЕРВЕР

Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г., и сегодня являемся крупнейшим хостинг-провайдером России: более 4000 клиентов уже пользуются нашими услугами.

Предлагаемые контракты учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

Поддержка виртуальных WWW-серверов осуществляется на доменах второго и третьего уровня. По вашему желанию мы можем зарегистрировать уникальное имя для вашего сервера.



ZENON N.S.P.
www.zenon.ru

ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

- любые объемы дискового пространства
- цены от \$6 до \$50 в месяц (все налоги включены)
- канал 155 Мбит/с
- постоянным клиентам - скидки!

(095)-956-1380
hosting@zenon.ru

Прикольный Дед Мороз

Мимо тещина окошка (window)

Я без шуток не хожу...

Частушка



сть разница между шуткой и «шуткой». Первая, вроде анекдота, — безобидна и никаких отрицательных эмоций не вызывает. Всякие розыгрыши, хохмы, приколы относятся к этой категории. Чтобы ее придумать, надо обладать чувством юмора и такта. Другие, с позволения сказать, «шуточки» вроде кидания тортами или подкладывания кнопок на стул, наоборот, обидны и не требуют большого ума. Достаточно один раз мельком увидеть человека, исполняющего или радующегося такой «шутке», для того чтобы больше никогда не иметь с ним дела.

Так дайте же подрастающему поколению примеры, как надо «чудить» и прикалываться! Вот и попробуем, причем с помощью того же Visual Basic, на котором пишут большинство «троянов». Только у нас автор «заразной» про-

граммы будет известен, вреда от ее применения, кроме легкого испуга, не будет.

Для работы понадобятся: собственно VB (любой версии), чистая дискетка и программка, позволяющая создавать либо «выколупывать» иконки из других программ. Общий механизм их работы таков — вы незаметно вставляете в Автозагрузку название исполняемого файла, который при запуске имитирует либо неисправность, либо другую нештатную ситуацию. А чтобы «подопытный кролик» не распознал причину, делаете иконку и название исполняемого файла похожими на что-нибудь безобидное, например, быстрый запуск MS Office. Если запускать файл с рабочего стола, то эффект будет тот же самый, но не столь

Так дайте же подрастающему поколению примеры, как надо «чудить» и прикалываться! Вот и попробуем, причем с помощью того же Visual Basic, на котором пишут большинство «троянов»

неожиданный. Про другие возможности запуска таких программ умолчим, иначе шутка будет дурного тона. Все, поехали.

ДО НОВОГО ГОДА ОСТАЛОСЬ...

Безобидная вещь — напоминание о числе дней, оставшихся до Нового года. У нее даже нет собственной формы — только «призрачный» модуль. Правда, при загрузке проекта форма №1 «прыгнет» в проект автоматически, и ее придется удалить, но только после добавления в проект модуля, куда и вписывается весь нижеприведенный листинг. Чтобы все было профессионально, нужно кроме подсчета оставшихся дней менять окончания в слове «день» и ликвидировать показ таблички при наступлении старого Нового года (если не удалять программу, то в декабре следующего года она опять о себе напомнит)

```
Sub Main()
a = 31 - Val(Date)
Select Case a
Case 1
okon$ = "ень"
Case 2, 3, 4
okon$ = "ня"
Case 21
okon$ = "ень"
```




```

Case 22, 23, 24
okon$ = "ня"
Case Else
okon$ = "ней"
End Select
b$ = "До Нового года осталось " & Str$(a) & " д" & okon$
If (Month(Date) = 1 Then b$ = "Новый год уже наступил")
If Month(Date) = 12 Or (Month(Date) = 1 and Day(Date) < 15)
Then
MsgBox b$
End If
End
End Sub

```

Ну чем не известный вирус, обнаруживающий себя по 26 числам месяца? Кое-какие разъяснения для тех, кто захочет стать программистом. Day(Date) возвращает значение числа текущей даты, а Month(Date) — месяца. Так VB узнает, в какое время он живет. Разность между 31 и текущим днем дает остаток дней до конца месяца, а блок Select Case позволяет правильно склонять слово «день» при числительном. Можно в него вставить и написание числа оставшихся дней прописью (на манер суммы прописью), тогда случаев (Case) должно быть 31. Составное условие If перед выводом таблички на экран проверяет дату на «декабрь» или «до 14 января» и дает «добро» на ее вывод, пока два данных условия соблюдаются, а потом «прекращает выдачу».

«КАЖЕТСЯ, Я ОТРУБИЛСЯ»

На черном экране горит указанная фраза. Снять ее можно либо клавишей пробела, либо другой «секретной» клавишей. Надо только поработать с формой, для чего установить ее свойства: Border Style = None, Autoredraw = True, Key Preview = True и Window State = Maximized, а также подобрать цвета фона и надписи. Отключается программа будет той клавишей, чей ANSI-код вы впишете во вторую строчку листинга (в данном варианте — это пробел):

```

Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)
If KeyAscii = 32 Then End
End Sub
Private Sub Form_Load()
Print "Кажется, я отрубился?!"
End Sub

```

Простое нажатие Ctrl+Alt+Del сразу покажет, что это программа, но надо до этого додуматься. В подобных случаях обязательно нужно включить свойство формы: Key Preview = True для того, чтобы форма обращала внимание на ввод с клавиатуры. В серьезных приложениях такой прием позволяет анализировать вводимые символы еще до того, как они появятся в текстовом окне, т.е. блокировать ошибки ввода на ранних подступах. Можно усовершенствовать программу, добавив блок Else, где выводить с помощью Message box на экран разные шуточные замечания при нажатии других клавиш. Еще можно вставить на форму невидимый медиаплеер с таймером и звуковым файлом стонов или скрежета, тогда компьютер будет время от времени стонать, однако предварительно постарайтесь выяснить, нет ли у «подопытного» сердечных заболеваний.

ПОПРЫГУНЧИК

Как вам понравится кнопка, которая при подходе курсора будет убегать из-под него? Ставим на форму кнопку под названием «выход из программы» и вписываем листинг:

```

Private Sub Command1_MouseMove(Button As Integer, _
Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
With Command1
.Top = .Top + 200 - Int(400 * Rnd)
.Left = .Left + 200 - Int(400 * Rnd)

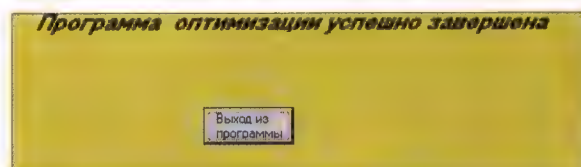
```

```

End With
End Sub
Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)
If KeyAscii = 32 Then End
End Sub
Private Sub Form_Load()
Print "Программа оптимизации успешно завершена"
End Sub

```

При подводе курсора к кнопке, та меняет свое положение



ние случайным образом. Подбирая множители в строках изменения координат кнопки, можно добиться «вскипания» кнопки или ее улета с формы насовсем, что подчеркивает произведенную «оптимизацию». Отключается программа не этой кнопкой, которую нельзя поймать, а клавишей пробела. Еще лучше прилепить всю программу с кнопкой на скриншот стартового окна Windows, в котором кнопка «Пуск» убегает от пользователя.

ВТОРОЙ КУРСОР

На экране два курсора, и каждый живет своей жизнью. Самое трудное — нарисовать второй курсор в Paint и потом подобрать цвет формы под цвет фона курсора. Теперь ставим на форму Image1, у которого свойство Stretch=true, а свойство Picture = имя файла, где хранится курсор, и подгоняем размер фальшивого курсора под размер настоящего. Теперь листинг:

```

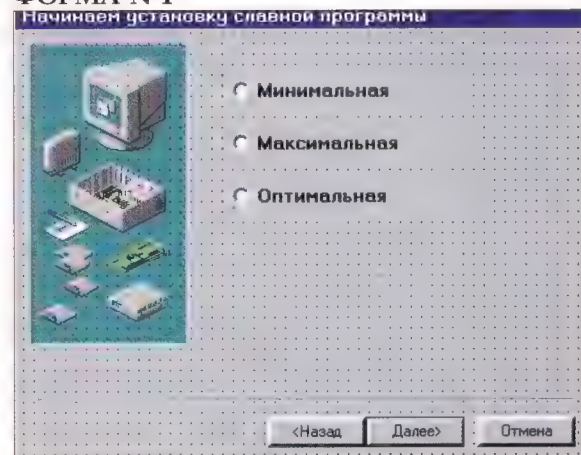
Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
Image1.Top = Y + Int(400 * Rnd)
Image1.Left = X + Int(400 * Rnd)
End Sub

```

РАЗГОВОР С «КОМПОМ»

Для начала делаем скриншот любой диалоговой таблички с кнопками «Next», «Cancel» и т.д. С табличкой надо поработать в графическом редакторе, например в

ФОРМА №1



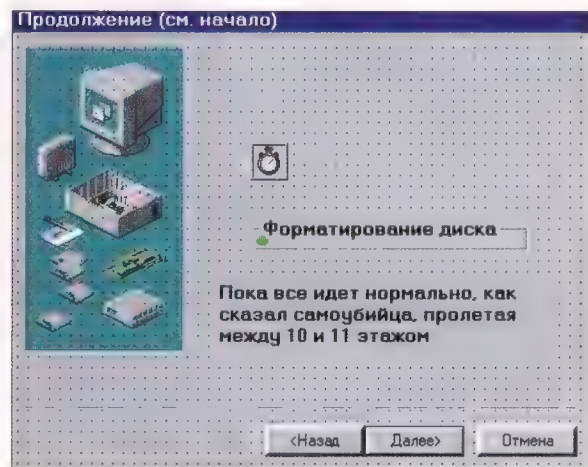
Paint, а именно, замазать первичные тексты и заголовки. Готово? Наносим ее на форму №1 нового проекта (в свойстве Picture надо выбрать имя файла, в котором сохранена подправленная табличка). Далее, размер формы приводится в соответствие с размером таблички, а то, что это фальшивка, скрывается установкой ее свойства: Border Style = None. Затем поверх нарисованных кнопок ставим настоящие из VB, надписывая их так же или как-нибудь посмешнее. А теперь можно маяться дурыню воясю. Нарезав пяток аналогичных форм и связав

Живопись. Лиля Калаус



обращение к ним с помощью кнопок, расставим на них тексты и картинки любого (лучше бессмысленного содержания), которые сведут с ума кого угодно. Для экономии места на диске саму картинку лучше иметь на ней в единственном экземпляре и вставлять на разные формы при их загрузке. В данном примере даны всего три формы, однако их число можно увеличивать до бесконечности или перепрыгивать от формы к форме не по порядку, а произвольным образом, что еще больше увеличит неразбериху. Еще можно расставить таймеры (Interval должен быть больше нуля), которые тоже будут «чудить», например заполнять progressbar, создавая иллюзию загрузки ПО, или переключать формы, или менять тексты, или вывешивать предупреждения messagebox. Как это сделано, видно из листинга. При выходе из программы, она будет «обижаться».

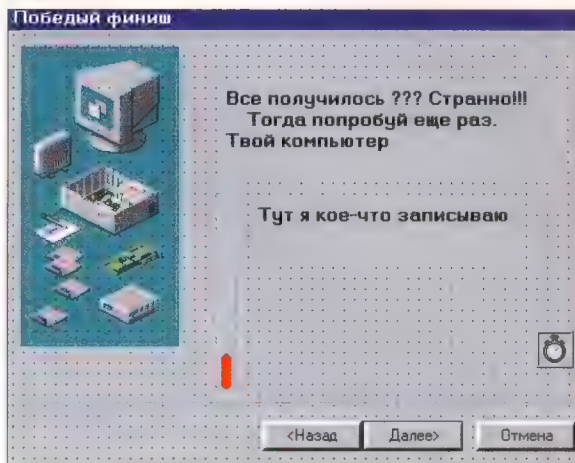
ФОРМА №2



```
Private Sub cmdBack_Click()
Form3.Show
End Sub
Private Sub cmdCancel_Click()
MsgBox "Ты меня обидел", "Хозяин - барин"
End Sub
Private Sub cmdForward_Click()
Form2.Show
End Sub
Private Sub Option1_Click(Index As Integer)
Select Case Index
Case 0
MsgBox "Это просто смешно! Ха-ха-ха! Что места нет?"
Case 1
MsgBox "На максимальную места не хватит!"
Case 2
MsgBox "Оптимальная установка еще в стадии разработки"
```

End Select
End Sub

ФОРМА №3



```
Private Sub cmdBack_Click()
Line1.X2 = 120
Label1.Visible = False
Form1.Show
End Sub
Private Sub cmdCancel_Click()
MsgBox "Ты меня обидел", "Хозяин - барин"
End Sub
Private Sub cmdForward_Click()
Line1.X2 = 120
Label1.Visible = False
Form3.Show
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()
a = 10
If Line1.X2 < Frame1.Width - 100 Then
Line1.X2 = Line1.X2 + a
Else
Label1.Visible = True
End If
End Sub
```

ФОРМА №4

```
Private Sub cmdBack_Click()
Line1.Y2 = 2040
Label1.Visible = False
Form2.Show
Unload Form3
End Sub
Private Sub cmdCancel_Click()
MsgBox "Ты меня обидел", "Хозяин - барин"
```

```
End Sub
Private Sub cmdForward_Click()
Line1.Y2 = 2040
Label1.Visible = False
Form1.Show
Unload Form3
End Sub
Private Sub Form_Load()
cmdCancel.Caption = "Отмена"
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()
a = 10
If Line1.Y2 > 210 Then
Line1.Y2 = Line1.Y2 - a
Else
Label1.Visible = True
cmdCancel.Caption = "Все готово!"
```


End If
End Sub

Появляющиеся надписи — суть Label1.Caption, которая на момент загрузки формы невидима (Label1.Visible=False). Таких «лейбаков» может быть сколько угодно и их можно зажигать и гасить не хуже, чем на вывеске казино. Здесь много повторов, которые, по-хорошему, надо снести в подпрограммы, а подпрограммы в модуль, но это решайте самостоятельно. Заполнение «progressbar» выполняется изменением Y-координаты конца линии (инструмент Line). Саму линию надо сделать толстой (Border

**Ничто не сравнится
с удовольствием написания
таких программ, разве только
удовольствие от их исполнения
на компьютере (чужом)**

width=8) и цветной. Чтобы не путаться в номерах Commandbutton, их надо переименовать (изменить свойство Name) на cmdCancel, cmd Forward и cmdBack.

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

Для «заражения» компьютера приколами надо изготовить исполняемый файл и скопировать его на дискетку вместе с файлом msvbvm50.dll (vbrun300.dll для третьей версии), а потом незаметно переписать их в каталог, где они не скоро найдутся, например windows\system. Вот теперь файл надо переименовать, заменить иконку на нечто похожее по виду и написанию на обычный виндоусовский файл, и в таком виде поместить в Автозагрузку. Можно сменить иконку на рабочем столе через правую кнопку мыши: Свойства/Ярлык/Заменить, как и название файла, но это будет работать только для стола и никак не отразится на самом исполняемом файле. А чтобы сделать все добротнo, надо: 1) добавить иконку в одну из форм (свойство формы Icon, куда надо вставить файл иконки с расширением .ico). Проверить, что иконка видна в заголовке формы вместо стандартной VB/; 2) открыть опцию Проект/Свойства/Make, где и будут графы: название файла, иконка проекта (т.е. из какой формы иконка будет представлять весь проект целиком), название компа-

нии и многое другое. Когда вы все правильно поставите в этой закладке, то при компиляции (Make exe...) эти свойства попадут в исполняемый файл. Если же в проекте совсем нет форм (только модули, как в первой программке), то так сделать не удастся. Придется нарочно завести ненужную форму, добавить в нее иконку для проекта, а потом сделать форму невидимой, или не загружать ее на экран никогда, т.е. указать в качестве стартовой формы Sub Main из модуля. В прежних версиях VB иконка вставлялась непосредственно при компиляции с помощью Проводника, почему-то посчитали, что надо изменить это. Поэтому если вы станете пользоваться VB3.0, то и проблем таких не возникнет и все файлы будут короче раза в два.

Приведенные примеры — это заготовки (работающие!!), в которых даны несколько приемов имитации кипучей деятельности. Можно добавить в одну программу сразу все приколы или изобрести свои. Ничто не сравнится с удовольствием написания таких программ, разве только удовольствие от их исполнения на компьютере (чужом).

В заключение, огромная просьба автора — не беспокоить его по мелочам, а пытаться найти свои ошибки самостоятельно. Ведь не пишете же вы в журнал, когда не можете разгадать слово в кроссворде. Попробуйте сначала и так, и эдак, так сказать, «Debug and play». «Глаза страшатся, а руки делают». Уверю вас, что сам автор шел именно таким путем. И радость победы слаще. Ну а если не получится, то — милости прошу.

Всем новых радостей в наступающем Новом году и Новом тысячелетии!

— Александр Беркенгейм
cawa@online.ru



Дорогие читатели
Виртуального мира!
Здоровья Вам с
красивыми Новыми годами
Хозяйка сайта, пригласила
в Хэллоуин
Мария Арбатова
www.arbatova.ru

Мария Арбатова,
писатель и феминистка



ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА ЭРУДИТА

e-mail: er-svob@aha.ru телефон: 298-33-90

ТМ на CD **первые!**



4000
статей
и иллюстраций



отдел распространения «Техники-Молодежи»: 285-20-18

Windows ME

Линолеум как он есть

В сентябре Microsoft выпустила новую версию своей операционной системы, предназначенной для потребительского рынка: Windows ME (ME — сокращение от Millennium Edition; эта версия Windows задолго до своего официального выхода получила жаргонное название «линолеум» — таким образом интерпретировано созвучие со словом millennium). Система предназначена, прежде всего, для домашних пользователей, которым важна высокая производительность игровых и мультимедийных программ, наличие драйверов для максимально большого количества устройств, совместимость с унаследованными приложениями, простота установки, настройки и обслуживания системы. Windows 2000, ориентированная на корпора-

тивный сектор и пользователей-профессионалов, несмотря на все ее огромные преимущества, этим требованиям отвечает далеко не в полной мере. У нее высокие аппаратные требования, в ней не работает целый ряд программ, особенно игровых, многие производители периферии, ориентированной на домашнее использование, не поставляют драйверы своих устройств для Windows 2000. А вот в Windows ME таких проблем нет. Зато у нее свои недостатки: она может работать только на процессорах семейства x86, содержит много 16-битного кода, хуже защищена от вторжений извне и деструктивных действий пользователей.

Вполне естественно, что реакция на выход Windows ME была далеко не однозначной. Автору этих строк попадались и восторженные отзывы, и сдержанные, и резко отрицательные. Впрочем, последние были делом

рук малолетних «кулацкеров», фанатов Linux, которые будут поливать грязью любую ОС от Microsoft только за то, что она от Microsoft. Но все равно, имеет смысл разобрать хорошее и плохое в этой системе подробнее.

Начнем с начала: с системных требований. Они почти такие же, как для Windows 98: для запуска Windows ME достаточно компьютера с процессором Pentium 150, 16 Мбайт оперативной памяти, 700 Мбайт свободного места на диске и VGA-дисплея. Но все же лучше иметь процессор Pentium или совместимый, 32 Мбайта ОЗУ, больше места на диске и SVGA-видеоадаптер. Этой конфигурации вполне достаточно для работы с основными канторскими программами, несложной графикой, путешествий по Интернету и многих игр. Хотя по-настоящему комфортной работа будет только на компьютере с



А вот внешний вид Windows ME несколько изменился

процессором Celeron 300 МГц или более быстрым, 64 Мбайт памяти и трехмерным ускорителем. В этом случае не будет заметно снижение производительности, которое происходит при резервировании системных файлов. Эту функцию многие отключают, но, как говорится, береженого Бог бережет... Впрочем, есть утилиты от сторонних разработчиков, которые делают то же самое и при этом не мешают работе.

Для многих современных игр, графических и издательских программ памяти нужно еще больше, причем, от самой системы тут уже ничего не зависит. Так что системные требования ниже, чем для Windows 2000. Особенно к объему дисковой и оперативной памяти, которой нужно вдвое меньше. Но это все же больше, чем было нужно для Windows 98/98SE. Это относится и к месту на диске. Аппетиты к емкости системного ОЗУ остались на том же уровне.

Установка тоже не сильно отличается от инсталляции Windows 98/98SE. Точно такие же варианты выбора: Typical (типичная), Compact (компактная), Custom (по выбору пользователя). Также надо дождаться окончания проверки дисков, выбрать каталог назначения или согласиться с предлагаемым по умолчанию C:\WINDOWS, создавать диск аварийного восстановления, выбрать страну, клавиатурную раскладку, часовой пояс. Как и раньше, в процессе инсталляции происходит несколько перезапусков системы на стадии определения устройств и установки их драйверов. Изменились разве что картинки, которые показываются на экране в процессе инсталляции системы.

В отличие от Windows 2000, Windows ME не устанавливает в свой каталог все имеющиеся драйверы. Так что при обнаружении нового устройства, как и прежде, понадобится диск с дистрибутивом системы или с драйвером от поставщика оборудования. Разработчиков можно понять: поддерживаемых устройств очень много, а система и так довольно громоздкая.

Как и англоязычная международная Windows 98, Windows ME прекрасно дружит с русским языком. Корректно отображаются названия команд меню в русскоязычных программах, имена файлов и каталогов. Надо только указать инсталлятору, что вы находитесь в России. Если доустановить поддержку русского языка потом, возможны проблемы. Это относится прежде всего к тем, кто купил компьютер с предустановленной Windows ME за границей или ставил систему с некоторых пиратских дистрибутивов. Хотя и в этом случае символы кириллицы можно вводить и просматривать документы на русском и не только русском языке. В

локализованной Windows ME, появившейся 10 октября, никаких проблем с русским языком нет.

Хотя изменения все же есть. «Умнее» стал plug-n-play. Установка поддерживаемых устройств стала такой, что проще уже некуда. Хотя проблемы иногда возникают, особенно если Windows ME устанавливалась поверх прежней версии Windows. В этом случае всегда имеются сложности, так что лучше ставить Windows ME на «чистый» компьютер, удалив каталоги WINDOWS и Program Files. Кроме того, драйверы от разработчика устройства должны быть сертифицированы Microsoft. Иначе система откажется их устанавливать. Эту опцию

**Появилась
и гибернация.
При использовании
этой опции запуск
Windows ME
занимает считанные
секунды**

можно отключить, но все же лучше этого не делать. Хотя если у вас есть безымянные устройства или «родные» драйверы работают плохо, ничего другого не остается. То же самое придется делать и в том случае, если то или иное устройство снято с производства и сертифицированных драйверов к нему просто нет.

А вот внешний вид Windows ME несколько изменился. Интерфейс полностью, точнее, почти полностью унифицирован с Windows 2000. Точно так же скрываются редко используемые пункты в пусковом меню. У Windows Explorer (Проводника) можно настраивать интерфейс и внешний вид папок. MS Paint научился импортировать картинки со сканеров и цифровых фотокамер, хотя и не всех. А вот в Windows 2000 MS Paint может работать с любым устройством, поддерживающим TWAIN-интерфейс. В Control Panel (Панели управления) появились новые апплеты. Например, Scanners and Cameras (сканеры и камеры) и Telephony (телефония). И еще: исчез режим эмуляции MS-DOS. Ну нет его и все. Вообще-то его можно организовать, подменив файл io.sys тем, который находится на «ремонтной» дискете, но все же лучше не рисковать. Не обрабатываются файлы config.sys и autoexec.bat. Их функции полностью перешли к msdos.sys, который можно настроить с помощью утилиты System Information (Сведения о системе). Хотя с ДОС-программами можно по-прежнему работать, причем их про-

изводительность, как правило, не сильно отличается от той, которую они показывают в «чистом» ДОС. А вот в Windows 98 с этим были проблемы: некоторые игры, например Civilization, при запуске из Windows безбожно «тормозили». Скорость работы была на уровне медленной 286 машины.

Продолжим о новшествах. Целый ряд ДОС-программ в Windows ME, как и вообще в любой Windows, запускать строжайшим образом возбраняется. Это все дисковые утилиты (корректоры, дефрагментаторы, дисковые редакторы, средства низкоуровневого форматирования) и некоторые старые антивирусы от западных разработчиков. Эти программы портят длинные имена файлов, они не совместимы с файловой системой FAT 32, так что их использование может привести к потере информации.

Появились и новые сопутствующие программы. Например, Zip Folders. Раньше его можно было получить только в составе набора утилит MS Plus 98, который распространялся отдельно. Эта утилита позволяет просматривать содержимое Zip-архивов и распаковывать их, причем как полностью, так и частично. По удобству работы, конечно, Zip Folders далеко до WinZip или другого продвинутого архиватора, но все же лучше, чем ничего... В поставку Windows входит теперь и простой видеоредактор Movie Maker. Пример Mac OS 9 оказался заразителен. С помощью Movie Maker можно озвучить видео, вставить туда титры или смонтировать несколько фрагментов в один ролик. При этом поддерживаются все распространенные форматы видеофайлов, за исключением QuickTime. Включен в поставку модуль для обмена данными с карманными компьютерами и иными цифровыми устройствами.

В состав Windows ME включен целый ряд модулей, которые поддерживают «здоровье» системы. Автоматизировано обновление. Специальный следящий модуль с заданной пользователем периодичностью проверяет, не появилось ли чего-нибудь нового на сайте Windows Update. И если появилось, то загружает и устанавливает обновления. При этом его можно и отключить, а обновления загружать как прежде, самостоятельно.

Как уже было сказано выше, Windows ME сама с заданной периодичностью или по требованию пользователя производит резервирование системного реестра. Копию можно восстановить, в том числе и при загрузке с «ремонтной» дискеты, которая создается при установке Windows. Все это позволит сильно поднять быстрдействие при запуске системы, которая отказывается нормально загружаться. Впрочем,

то же самое делают и другие утилиты, которые к тому же не так сильно мешают работе. Особенно мне понравился бесплатный «Реаниматор Windows» Вадима Антонянца. Эту утилиту можно загрузить на сайтах www.download.ru или www.freeware.ru.

Windows ME поддерживает новую технологию Windows Installer, что заметно облегчает установку программ и манипулирование компонентами самой системы. Хотя в Windows 2000 с этим намного лучше: при доустановке целого ряда компонентов перезагрузка системы не нужна, а вот в Windows ME это требуется очень часто, хотя и несколько реже, чем в Windows 95/98. Но все же Windows Installer сильно облегчает доустановку тех или иных компонентов программы или набора приложений, которые вдруг понадобились. Нужно только поместить дистрибутивный диск в считывающее устройство. Закрывать программу, запускать инсталлятор и доустанавливать нужный модуль больше не надо.

Целый ряд сопутствующих утилит и программ заметно обновился. Например, Windows Media Player. В нем значительно улучшены кодеки, появилась возможность прослушивать радио через Интернет, есть встроенная граблка аудио CD-дисков, поддерживаются сменные скины («шкурки»). При этом качество звучания на высочайшем уровне. Но все же он очень требователен к системным ресурсам, и слушать музыку во время работы, особенно в «тяжелых» приложениях (PhotoShop, 3D Studio, CorelDraw) будет не так просто. Включен в состав также DirectX 7.1. Этот комплект драйверов позволяет использовать ресурсы видеосистемы, что называется, «на всю катушку». Без него не работает почти все Windows-игры, многие графические и мультимедийные программы. Ну и Internet Explorer 5.5, который, как и раньше, является неотъемлемой частью системы. Впрочем, его отличия от предыдущей версии интересны больше для разработчиков, чем для обычных пользователей. Разве что появился просмотр документа перед печатью. Хотя есть и еще одно нововведение: если при работе с несколькими окнами Internet Explorer одна из копий зависла, при ее снятии остальные закрыты не будут. Если, конечно, ошибка была на загруженной web-странице, а не в самом Internet Explorer или, не приведи господи, в одном из модулей Windows. Тут уже будет все как раньше. Хотя, надо отметить, подобное бывает весьма редко, если компьютер собран из качественных комплектующих, нормально уживающихся между собой, не «загнан» процессор и имеется достаточно системных ресурсов, прежде всего оперативной и дисковой памяти.

Хотелось бы также отметить су-

щественные улучшения в том, что касается работы в Интернете. Заметно возросла скорость перекачки. Если в Windows 98 автору этих строк удавалось загружать максимум 10 Мбайт в час, то в Windows ME уже 12. А при уменьшении размера пакетов и все 14 Мбайт. Конечно, и в Windows 98 с помощью специальных утилит можно оптимизировать работу TCP/IP-протокола до того же уровня, но это требует времени. А тут пользователю все это преподносится на блюдечке. Надо только сделать несколько щелчков мышью. Как оказалось, в Windows ME неработоспособен целый ряд троянских программ, с помощью которых нехорошие люди воруют пароли для доступа в Интернет. Тоже полезное свойство. Впрочем, не работают и многие персо-

**В выводах не буду оригинален:
Windows ME очень неплохая система для домашних пользователей и любителей игр**

нальные брандмауэры, например популярные у нас AtGuard или BlackIce Defender.

Windows ME быстро загружается, завершает работу и запускает приложения. Это делается за счет оптимизации расположения файлов на диске, причем оптимизация эта по сравнению с тем, что было в Windows 98, существенно улучшена. Появилась и гибернация. При использовании этой опции запуск Windows ME занимает считанные секунды. К тому же сохраняются данные в загруженных приложениях, которые не будут закрыты. Впрочем, гибернация корректно работает далеко не на всех материнских платах. Для этого нужен полностью ACPI-совместимый BIOS, а этому требованию не удовлетворяют все системные платы, выпущенные до 1999 года.

Но за все приходится платить. В случае Windows ME, потерей производительности. Причем чем слабее процессор, тем больше замедление работы программ. По данным тестовой лаборатории ZDNET, на компьютере с процессором Pentium 133 с 32 Мбайт оперативной памяти производительность в Windows ME основных прикладных программ и игр была на 20 с лишним процентов ниже, чем при использовании Windows 98. Хотя на новых машинах с процессорами AMD Athlon и Intel Pentium II/III с памятью в 64 Мбайт и больше

снижение быстродействия составляло доли процента или отсутствовало. Заметнее всего было падение FPS в Quake. А вот новые DirectX-игры, например Diablo 2 или Heroes of Might and Magic III, работали быстрее.

Есть проблемы и с работой некоторых программ, особенно старых. Надо отметить, правда, что большую их часть составляют приложения, которые конфликтуют с компонентами Internet Explorer 4 и более поздних версий. И в Windows 98 или даже в Windows 95 с Internet Explorer они толком не работают. Это, например, FineReader 3 и более ранние, MS Office 95, Corel WordPerfect Suite 7, Lotus SmartSuite 96, Ulead PhotoImpact 3, Ulead iPhotoPlus4, iPhotoExpress 1.x и некоторые другие. Они или не функционируют вообще, выдавая сообщения о различных системных ошибках, или имеют место «странности» в отображении диалоговых окон. Не будут работать также программы, которые жестко привязаны к конкретной версии Windows или Internet Explorer. Это первые версии автоматических переводчиков «Сократ Интернет» и «ПРОМТ Интернет», которые могут работать только с Internet Explorer 4.x. А комплекты сервисных утилит Norton Utilities 2 и ниже или первую версию Nuts&Bolts использовать в Windows ME просто опасно. Впрочем, даже поставить их практически невозможно, и как унаследованные программы, оставшиеся при модернизации системы, они работать, скорее всего, не будут. Как уже было сказано выше, не функционируют многие персональные брандмауэры, в частности AtGuard, ConSeal Firewall, BlackIce Defender.

Впрочем, всем этим программам можно найти замену или пользоваться их обновленными версиями, которые уже полностью совместимы с Windows ME.

В выводах не буду оригинален: Windows ME очень неплохая система для домашних пользователей и любителей игр. Но прежде чем ее устанавливать, надо хорошенько подумать, что вы приобретете и что потеряете. Например, ставить Windows ME на компьютер с памятью 32 Мбайт и менее, с процессором Pentium или хуже и жестким диском емкостью менее 2 Гбайт просто не стоит. А вот если компьютер имеет мощный современный процессор, 64 Мбайт и больше ОЗУ и вместительный винчестер, есть доступ в Интернет, то обладатель такого компьютера будет, скорее всего, доволен новой системой. Тем более, что Windows ME полностью удовлетворяет требованиям, которые были обозначены в начале этой статьи.

— Яков Шпунт
nina8@orc.ru



ИНТЕРНЕТ

люди

КОЛЕСО ОБОЗРЕНИЯ

СИНИЧКИНО ПИСЬМО

ИЩИТЕ, ДА ОБРЯЩЕТЕ

НЕОБЫЧНЫЕ ЖИВЫЕ КАМЕРЫ

домашний
КОМПЬЮТЕР

В новогоднюю ночь мы не спим. Некоторые не спят и в следующую ночь, продолжая встречать приход Нового года... Но рано или поздно приходит пора отдохнуть. И мы засыпаем в теплом доме, пронизанном запахом елки, усыпанной серебряными ленточками и мигающей разноцветными огоньками... И нам снятся сны. Оказывается, они нам не просто снятся, а по расписанию. Об этом сообщается по адресу www.bestlibrary.ru/sonnik.html, где выложен «Сонник Густава Хиндмана Миллера». Расписание снов приводим для вас здесь полностью: ложась спать, сверяйтесь с ним, чтобы сон не был для вас неожиданностью.

- 1-е. Сны в этот день исполняются в точности и предзнаменуют доброе.
- 2-е. Сны пустые и ничего не значащие.
- 3-е. Сны быстро исполнимые.
- 4-е. Сны сбываются нескоро.
- 5-е. Сны хорошего значения.
- 6-е. Сны сбываются, но не скоро.
- 7-е. Сны счастливые, но не следует никому о них рассказывать.
- 8-е. Сны ведут к исполнению желания.
- 9-е. Сны сбываются и скоро обещают успех.
- 10-е. Сны сбываются, но ведут к неприятностям.
- 11-е. Сны сбываются в течение одиннадцати дней и ведут к радости.
- 12-е. Сны быстро и благоприятно исполняются.
- 13-е. Сны ведут к неприятностям.
- 14-е. Сны неудачны.
- 15-е. Сны сбываются скоро и очень благоприятно.
- 16-е. Сны не сбываются и никакого значения не имеют.
- 17-е. Сны обещают успех и исполняются в течение двадцати дней.
- 18-е. Сны ведут к прибыли и обновлениям.
- 19-е. Сны ведут к семейным неприятностям.
- 20-е. Сны скоро исполняются.
- 21-е. Сны сбываются в течение одиннадцати дней и ведут к радости.
- 22-е. Сны предупреждают неприятности.
- 23-е. Сны скоро сбываются.
- 24-е. Сны радостные и скоро исполняются.
- 25-е. Сны лжи и обмана.
- 26-е. Сны удовольствия и забавы.
- 27-е. Сны бессмысленны, бесцветны и никакого значения не имеют.
- 28-е. Сны обещают некоторые затруднения и сбываются в течение тридцати дней.
- 29-е. Сны не исполняются.
- 30-е. Сны фантастичны и не всегда и не скоро сбываются.
- 31-е. Сны любовных побед и наслаждений сбываются в течение пятнадцати дней.

Испанские сеньоры ищут счастья в любви. Эта безусловная истина нашла свое очередное подтверждение на сайте под романтическим названием «Афродита» (www.kaffarnic.com/afrodita.ru/index.shtml). 46 испанских сеньоров разбиты на три категории: от 18 до 25 лет,



от 26 до 35 и от 35 и старше. У каждого свой личный номер, выглядящий, как номер процессора: ID-2665 (под этим номером скрывается веселый и энергичный независимый оптимист и брюнет Рафаэль, которому 35, он не был женат, нет детей, курит, католик — это самохарактеристика). Что касается дам, то их тут собралось гораздо больше, чем мужчин — 1858. Объясняются они исключительно на английском, отчего сразу становится понятным направление их поиска. Однако сеньорам, чтобы получить информацию о даме (так называемый «профиль», включающий в себя полное имя, почтовый адрес, телефон, факс, адрес электронной почты и ICQ), надо платить. Один профиль стоит 19 долларов, но если вы покупаете информацию сразу об одиннадцати дамах, то получаете огромную скидку. Это обойдется вам всего в 4,3 доллара.

В мире моделей восходит новая звезда — девушка со странным именем, в котором смешиваются балет и коррида, немецкая строгость и театральная игривость. Ее зовут **Жизель Бандхен** (Gisele Bündchen), она бразильянка немецкого происхождения. Хотя она начала участвовать в показах мод и в рекламных кампаниях всего лишь чуть больше года назад, у нее уже богатый послужной список, который звучит как перечень самых модных фирм, производящих самую стильную продукцию, — она снималась для таких компаний, как Celine, Chloe, Dolce & Gabbana, Dolce & Gabbana perfume, Gianfranco Ferre Studio, Givenchy, Loewe, Missoni, Ralph Lauren, Strenesse, Valentino, Versace.

В детстве Жизель была «гадким утенком». «Я выглядела как маленький москит. Мои ноги были такого же размера, как и руки. Когда я играла в баскетбол, все вокруг смеялись, глядя на две маленькие палочки, торчащие из моих шорт...» Сегодня она — одна из моделей, с которой связано новое движение в мире высокой моды — «Фигура, вернись!» (Return of the Figure). На смену тощим девушкам, на которые модельер, как на вешалку, мог повесить все, что хотел, приходят модели, наделенные индивидуальной и совсем не обязательно тощей фигурой. Жизель росла в деревушке, где главным развлечением были танцы по субботам. Первый иллюстрированный журнал она увидела, когда ей было 14 лет. Это не помешало молодой бразильянке к 20 годам стать одной из самых популярных женщин в Сети. Коллекции ее фотографий, собранные поклонниками, превышают все мыслимые размеры (по адресу www.naked-lunch.com/html/bundchen.html, например, выложено собрание, состоящее из 59 галерей с фотографиями одной Жизель, и



только Жизель!). Ее культ распространяется по Всемирной паутине и уже добрался до Рунета. Отличное собрание картинок Новой Жизели смотрите на первом российском портале о моде — www.fashionguide.ru.

Для любителей улавливать красоту в цифры сообщаем подробности: цвет волос: темно-коричневый. Цвет глаз: голубой. Рост: 180 см. Объем груди—талии—бедер: 92—61—89 см. Размер одежды: 36—38. Размер обуви: 38.

www.glasnet.ru/~poleena/main.html

Олег Меньшиков родился и жил в Серпухове, где учился в музыкальной школе по классу скрипки. Но скрипачом не стал, а стал актером. Со стороны кажется, что этот человек с интеллигентной улыбкой — баловень судьбы. В фильм «Родня» Никиты Михалкова он попал по паспортной фотографии, которую сдал на «Мосфильм». Кто-то в отделе кадров ощутил



исходящую от фотокарточки волну энергии — и позвонил ему. Затем, когда он играл в театре Моссовета, в спектакле



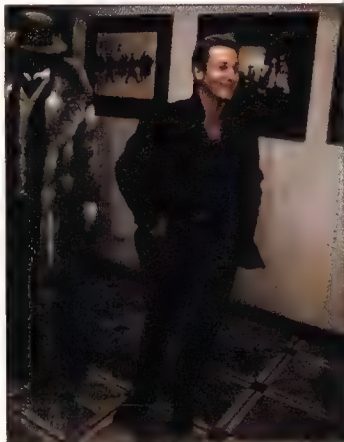
«Калигула», ему опять повезло: однажды вечером на спектакль пришла английская актриса Ванесса Рэдгрейв, посмотрела на Меньшикова и тут же пригласила его работать в Лондон. Там он получил премию Лоуренса Оливье за роль Сергея Есенина в спектакле «Когда она танцевала»...

Однако образ везунчика и любимца фортуны не совсем верный. В жизни Меньшикова были и кризисы. Из Театра имени Ермоловой после шумного успеха спектакля «Спортивные сцены 81-го года» ему пришлось уйти просто на улицу. «Никаких реальных предложений на тот момент у меня не было, я сидел по уши в долгах. Но тот театр — не конкретно Ермоловский, а именно ТОТ, — перестал меня удовлетворять. Я понял, что через пару лет могу запросто гикнуться». Это был для него стресс такой

силы, что через два месяца он попал в реанимацию с язвенным кровотечением... Интервью актер принципиально не дает — он считает, что в своих ролях говорит публике все, что считает нужным. Что касается личной жизни и внутреннего мира — то это вещи закрытые. Меньшиков не похож на современную шоу-кино-поп-звезду, которая непременно старается сделать себя и свою жизнь центром скандалов и слухов. И оттого он особенно загадочен и притягателен для поклонников и поклонниц, которые собираются в Сети на посвященной Меньшикову страничке студентки университета Дружбы народов, будущего менеджера и владелицы пса по имени Томас Зубакин Полины Новоселовой (www.glasnet.ru/~poleena/main.html).

«Мне кажется, что еще никто Его так не любил, да и не полюбит никогда, так как я... Я не фанат, ни в коем случае, но улыбка, глаза... он Живой! Как вы это не поймете, живой! Как небо, как океан, как снег первый... И стало мне не Его жаль, после «...Цирюльника», а себя, оттого, что не мне, никогда мне не достанется подобное счастье, снизойти с земли... к недостижимому, небесному...» — так пишет о Меньшикове Светлана. Впрочем, тут же есть и более трезвые голоса, например, такие: «Хочу Вам рассказать, что на Полинином сайте полно интересных мужчин, не менее интересных, чем ОМ. Это прежде всего супруг хозяйки, брат хозяйки, друг хозяйки господин Тараканов, а также приходящие гости мужского рода. Не так уж мир беден мужчинами, как о нем пишут. Аня».

Олег Меньшиков, как уже было сказано, интервью дает очень неохотно (он их дал четыре за шестнадцать лет) и с публикой соблюдает дистанцию. Но вот автору странички свою фотографию подписал. И действительно: такой живой, интеллигентный, содержательный сайт есть не у всех звезд...



<http://peoples.ru>

Актриса **Елена Коренева** встретила со своим будущим мужем, американцем Кевином, когда он приехал на стажировку в Москву. Однажды он спросил: «Почему на меня никто не вешается?» Я удивилась: «В каком смысле?» — «Мне говорили, что в Москве все женщины будут на меня вешаться: они ищут американцев, чтобы уехать из СССР». Мне стало смешно, и я его успокоила — дескать, скоро начнут, подожди. Затем поинтересовалась: «А ты мог бы жениться на русской?»

Странные диалоги этой пары на этом не закончились: однажды Кевин признался Елене, что он бисексуал...

Теннисист **Евгений Кафельников** и его жена Маша познакомились друг с другом на дискотеке. Выяснения отношений между ними проходили довольно бурно: однажды он в приступе ярости ударил кулаком в стену... Попад в мир большого тенниса, Маша удивилась тому, как мало там красивых женщин. «Я сама была поражена, когда познакомилась с этим миром поближе... Не так



уж много там красивых женщин. Иногда даже удивлялась: идет такой высокий, красивый, атлетический парень. И рядом с ним... ну, как бы это сказать, не очень эффектная женщина». Маша — фотомодель с тягой к интеллектуальной жизни, девушка, читающая философа Франка, — поняла вскоре, что «если коротко говорить, то... красивая кукла там не котируется. Нигде. Я имею в виду в Европе. Но она и у нас, среди русской интеллигенции не котируется. Нужно быть еще и умной, обаятельной, образованной, стремиться к профессии...»

Алла Пугачева качала Филиппа Киркорова на коленях, когда он был еще симпатичным болгарским карапузом. Филипп добивался Аллы всеми возможными способами, начиная от банальных цветов и пылких признаний и заканчивая скандальным уходом из Театра Пугачевой и заявлением о начале сольной карьеры... В конце концов он добился своего...

Что общего между всеми этими историями совершенно разных людей? Только одно — это истории любви. Отличный сборник таких историй — неплохое новогоднее чтение, кстати — его вы найдете по адресу <http://peoples.ru/>.



www.newcanada.com

Людмила Гурченко — звезда кино и эстрады. И ведет она себя так, как подобает звезде. В интервью она часто говорит не только и не столько о ролях, сколько — о мужчинах. «Вас часто спасали мужчины?» — спросили как-то Гурченко. «Когда один топил, другой спасал. Потом и он топил!» (www.newcanada.com/38/cinema38.htm)

Людмила Гурченко, славящаяся экстравагантными нарядами, любит говорить и о том, как надо выглядеть. «В моем понимании стильно выглядеть — это прежде всего не быть смешной. Самое страшное для человека — быть смешным. Надо знать, что и куда надеть, чтобы чувствовать себя вольготно и удобно. Важно не быть разодетым как петух» (www.aif.ru/aif/old/show.php/952/art010.html). Как и подобает звезде, Гурченко окружена слухами и сплетнями. Ее бывший муж, Константин Купервейс, рассказывает, что жизнь с ней была адом. «Стыдно признаться, но я на подоконник вставал в отчаянии... Однажды я не выдержал и во время какого-то скандала разбил о стену телефон. Люся спросила почти с медицинским интересом: «Что? Восстание рабов? Взбунтовался?» Сцены семейного кошмара он подробно описывает в интервью, выложенном по адресу (www.russianseattle.com/news_0129_kp_gurchenko.htm).

К людям актриса относится с царским размахом. «У меня две скоропалительные характеристики: или гений, или не гений...»



Хитрые Хакеры Хакают Хапуз



Америка представляется мне не страной наступившего светлого будущего, в которое мы все идем, и, как говорится, «все там будем», а страной победившего маразма. Любой человек, побывавший в Америке (www.novocybersk.ru/america), довольно быстро понимает, что они не такие, как мы. Да, живут лучше, проблем меньше, особенно финансовых.

Но в общественном транспорте, например, не принято уступать места, дабы не быть заподозренным в нарушении политкорректности (совершенно чудный термин, называющийся тоже «ПиСи» (PC), но не имеющий никакого отношения к компьютерам) или сексуальном домогательстве. Этим самым домогательством, называемым у них harassment, может считаться даже просто подмигивание своей секретарше. А уж коль вас в нем обвинят — пиши пропала карьера. Ни в одном суде вы по-

том не докажете, что это у вас просто от нервного тика глаз дергался — засудят. Домогались путем подмигивания — и все тут.

Вообще, порой складывается впечатление, что американцы просто так развлекаются: создают себе выдуманные проблемы — феминизм, политкорректность, борьба за права меньшинства любителей светлого пива, — а потом принимают их решать. Но, глядя на ту серьезность, с которой они это делают, понимаешь: нет, не развлекаются. Они это серьезно.

Впрочем, ближе к компьютерам. Продавцы лицензионных видео DVD-дисков изобрели хитрую систему кодирования, названную CSS (Content Scrambling System), с помощью которой кодировали (по крайней мере, пытались) содержимое DVD-диска таким образом, что его можно было прочесть только со специальных видеомагнитофонов.

А потом шестнадцатилетний (!) паренек Йон Йохансен написал небольшую программку, названную DeCSS, которая позволяла расшифровывать содержимое диска и проигрывать его на компьютере под управлением Linux. Тут же началось просто жуткое преследование этой программы — производители DVD-дисков сразу же заявили, что эта программа позволяет пиратам легко копировать диски. И подали в суд.

На самом же деле эта утилита предназначена для того, чтобы диск можно было *просмотреть* на компьютере. Для пиратского копирования вовсе не обязательно расшифровывать диск — достаточно скопировать его бит в бит. Просто производители DVD-дисков и DVD-проигрывателей беспокоятся за свои денюжки и за удержание монополии. Такой вот гниющий капитализм.

В общем, распространение программы и ее исходного кода тут же запретили. Мировая компьютерная общественность не могла остаться в стороне, и тут началось самое интересное: стали искать уловки и обходные пути. По этому адресу: www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/ собрана галерея с примерами того, как можно *легально* распространить код этой программы.

А вариантов очень много. Например

— изобрести свой язык программирования, к которому нет еще компилятора. И переписать программу на этот язык. Раз нет компилятора — значит, программу нельзя запустить. Выходит, что все легально. Несмотря на то, что из этого специально изобретенного языка переписать программу на «нормальный» язык — дело нехитрое (www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/new-language.txt).

Можно просто написать эту программу простым английским языком:

«1.Take byte 0 of im, OR it with the hexadecimal constant 0x100, and store the result in t1.

2.Take byte 1 of im and store it in t2.

3.Take bytes 2—5 of im and store them in t3.»

Кто скажет, что это исполняемый код? Никто! (www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/plain-english.html)

Самый шик — написать код программы прямо на футболке. И ведь придаться нельзя: код-то неисполняемый. И вообще, может, это просто рисунок такой (www.copyleft.net/images/products/249/full_276_back.jpg).

Либо можно драматично декламировать код программы в микрофон, после чего записать его в MP3 и выложить в Сети (www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/css_descramble.mp3). И ведь снова придаться нельзя! Мало ли, что человек декламирует. Кто-то любит Пушкина, кто-то — Маяковского, может, у человека страсть к листингам машинного кода? А можно просто пропеть про музыку текст программы на английском (www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/css_descramble_joe_wecker.mp3). Тоже забавно.

А вот это — www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/Poosheebbla-dvd.html словами не передать. Это надо видеть. Я попробовал сделать скриншот, но там, возможно, не все понятно. Смысл в том, что из разноцветных букв вырисовывается, как мозаика, надпись DVD. Очень художественная работа. Особенно если учесть, что буквы там не простые — буквы там как раз те самые...

Какой тут вывод? Чтобы победить, Америке надо давить хакеров и пиратов самыми зверскими методами. А так ведь нельзя — как-никак демократия,



Рождество варваров
новые психикетные
кампютеры управляют
тайношеством
кто знает управляет
кампютерами?

Арбуз
Хакер

Илья Васильев.
Гражданская школа хакеров

гласность и перестройка. (Впрочем, нет, перестройка это лишнее.) Демократия и гласность. Так что ну не выходит никак. Можно написать хоть тысячу законов, но всегда найдется тысяча и один способ, как их обойти.

Так что сейчас ситуация близка к идеалу — и судьям дело есть, и хакерам. Все заняты и при деле. И нам развлечение бесплатное. Хороша страна Америка.

Ну а теперь — самое время вернуться на родину. Российскому Интернету исполнилось десять лет. Верней, десять лет исполнилось домену .su. «Что за домен такой непонятный?» — спросите вы. Очень даже простой и понятный домен — Soviet Union. Советский Союз, то бишь. Кстати, несмотря на то, что государства такого уже девять лет как нет, домен остался и работает. Как пример — <http://parallax.nsk.su>.

Прочитать про десятилетие Интернета в России можно тут: www.ru/10yearssu/.

Забавный факт: когда-то весь русский Интернет состоял из одной (!) машины, которая каждый час звонила в Финляндию (!) и качала почту домена .su (!) на скорости 2400 бод (!). Да, жили же люди... Началось все это в «Демосе», поэтому там есть много забавных вещей и про него (сохранены пунктуация и орфография оригинала):

«Кооператив Демос был создан при личном участии Юрия Михайловича Лужкова и Олега Михайловича Толкачева. Но все по порядку.

«Ю. Лужков был Председателем комиссии Мосгорисполкома по регистрации кооперативов. Все было просто. Приходишь к Лужкову с бумажками, он говорит «да» или «нет». Миша Коротаев придумал название кооператива — Интерфейс. Я нацарапал бумажки и к Лужкову. Заседал он сначала на ул. Чернышевского в хиллом домишке. В первый раз попал я к нему на прием в 0 часов 30 минут. «Здрасьте, Юрий Михайлович, (упрощая) можно получить вашу подпись?» Дальше исторический диалог:

— что делать будете?
— программы писать
— нет.
— ну, мы программисты. Больше ничего делать не умеем.
— кооперативы создаются для обслуживания населения. А вы будете деньги за свои программы высасывать из госпредприятий. Все.

Следующий. (и ведь, паразит, зрил в корень!) (Руднев)

Я всю ночь не спал. Утром поехал на станцию технического обслуживания номер 7. Там работал наш студент-программист, муж Раи Поповой. Там, кстати, мы с ней и познакомились. Его начальником был В.Маслов, который быстро схватил идею. Итак, кооператив Интерфейс, будет писать и продавать программы для автовладельцев с целью тестирования их личных автомобилей :—). Я

снова у Лужкова. На этот раз в половине второго ночи:

— что делать будете?
— обслуживать автовладельцев!?
— ты, вроде, у меня был?
— был
— а почему я не подписал?
— не знаю, (беру вину на себя) может я что не так сказал...
— (подписывает) говорить всегда надо то, что надо. Понял?



Так появился кооператив Интерфейс. Начали продавать по 2500 рублей копии дистрибутивов ОС ДЕМОС.

Станция технического обслуживания номер 7 и куча опалелых программистов не могли ужиться. После нескольких совещаний у меня на даче и дома, в которых участвовали В.Бардин, С.Бородько, Д.Бурков, А.Солдатов, было решено создавать новый кооператив. Кстати, логотип demos (позже demos/*) и название кооператива придуманы лично мною, позже А.Кузьмин приделал к логотипу букву D. Я к Лужкову:

— а помещение у вас есть?
— нет
— без помещения кооператив не регистрируем.

Я в Исполком Моссовета:

— Дайте хибару, Христа ради.
— кому?
— нашему кооперативу Демос
— а вы зарегистрированы?
— нет
— нет. Помещения в аренду сдаются только зарегистрированным кооперативам.

Итак, началась Новая Россия. Кооператив регистрируют, если есть помещение. Помещение сдают в аренду, если кооператив зарегистрирован.

Дальше читайте вот тут: www.demos.su/company/truth.htm

«Мои членистоногие» — так называется этот сайт (www.kenunen.boom.ru/). На сайте находятся авторские фотографии жучков, паучков, бабочек и прочей мелкой живности. Для любителей «клубнички» на сайте страничка «Членистоногая эротика». Вот что пишет о ней создательница сайта, Кенунен Елена:

«Страничка создана под впечатлением странички «Как размножаются ежики» из сайта «Люди о ежихах» (<http://kulichki.rambler.ru/ejik/>). Мне показа-

лось, что хотя размножение букашек не столь анекдотично, как размножение ежей, но тоже весьма интересно. И я занялась фотоохотой за эротическими сценами с участием насекомых. Чаше всего таких букашек можно найти случайно. Пожилые дамы с соседних дач с неодобрением относились к этому новому сексуальному «извращению». Дети же наоборот, восприняли все как должное. И моя 9-летняя дочка по временам кричала на всю улицу: «Мама, иди сюда скорее с фотоаппаратом, здесь жучки спариваются, которых у тебя еще нет».

Сразу вспоминается старый анекдот. Подползает букашка-сын к букашке-отцу и спрашивает, мол, как мы, букашки, размножаемся. «Видишь ли, — сказал отец, — возьмем, к примеру, людей...»

Да, возьмем, к примеру, людей. Я бы не сказал, что следующий сайт — для всех. Это сайт режиссера Армена Оганезова, который называется «Как я стал снимать порно» (www.oganezov.narod.ru). Ничего жутко пошлого там нету — просто рассказ о том, как снимаются порнофильмы. Рассказ местами довольно смешной и весьма поучительный. Оказывается, не все так просто. Оказывается, это трудная и почетная работа — снимать порнофильмы!

Ну и напоследок — пара полезных сайтов. SoftArea — еще один архив программ, выполненный весьма неплохо (www.softarea.ru/). ICQRoaming (www.icqroaming.com/) — хороший и удобный сервис, позволяющий хранить контакт-лист вашей «аськи» у них на сайте. Очень удобно — не раз бывает так, что очень нужно, чтобы и на работе и дома контакт-лист был одинаков. Но не всегда это удается. С ICQ-Roaming'ом вы забудете про эти проблемы! (Да, мне только рекламные речи и писать.)

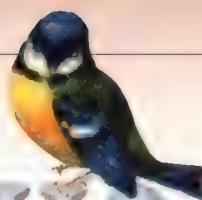
P.S. А вы знаете, какой самый длинный домен?

<http://llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysilioogogoch.co.uk>

— Дмитрий Смирнов
spectator@novocybersk.ru
<http://spectator.novocybersk.ru>



Синичкино письмо



*Прогулка по сетевому
новогоднему бульвару*



нег постепенно покрывает устеленную осенними листьями и промерзшую в декабрьские морозы землю. Синички, несмотря на столь продолжительные холода, весело прыгают на ветках деревьев в саду. Настроение самое что ни на есть праздничное. И хочется в эти дни чего-нибудь эдакого. Например, весь декабрь во мне пылает желание отправить письмо Деду Морозу, как я когда-то делал вместе со своей старшей сестрой. Технология была таковой: пишем письмо, запечатываем в конверт и выкидываем в форточку со второго этажа. Сестра объясняла мне, что письмо подберет синичка и отнесет Деду Морозу в лес (с тех пор я успел вырасти, но где у нас в Ростовской области лес, так и не понял). Дальше происходило вот что: сестра подбирала письмо и,

по возможности, замещала (или не замещала: в зависимости от того, каких я подарков хотел) Деда Мороза.

Сегодня все проще. Благодаря сайту <http://morozko.net> любой желающий, будь то ребенок или его родитель(и), может отправить письмо прямо Деду Морозу. Не знаю, выполняет ли тот Дед Мороз заказы на подарки, но сайт, который он себе сделал, совсем неплох. Например, здесь вы найдете такую интересную программку, как «Наряди Елочку». Суть такова: пощелкав по мигающим звездочкам, вы нарядите елочку в гирлянды, повесите ей на верхушку звезду, украсите ленточками... а потом приступите к самому интересному: надо мышью перетаскать шарики на ветви.

Как оказалось, Дед Мороз на самом деле существует, и у него есть физический (то есть не виртуальный) почтовый ящик

Тосты, тосты, тосты... куда ж без них? Повод для выпивки всегда найдется, а при помощи сайта <http://toast.ru> будет легче искать! Помните тост про птичку из фильма «Кавказская пленни-



ца»? Это был грустный тост, а на этом сайте каких только нет!

Например, такие:

«Брежнев у себя в Кремле. Раздается стук в дверь. Он подходит к двери, достает из кармана бумажку и читает:

— Кто там?

За дверью молчание. Он читает опять:

— Кто там?

Снова никто не откликается, но



слышно, что за дверью кто-то сопит. Брежнев открывает дверь и видит там главу правительства Тихонова.

— Ты что же не откликаешься? — спрашивает он его.

— Я... бумажку забыл дома!

И я тоже забыл! Написал на бумажке речь к сегодняшнему торжеству и забыл ее дома. Что поделаешь — склероз! Что было в моей бумажке не помню, но в конце, помню, предлагалось выпить. Давайте мы это и сделаем!»

Так что берем в руку кружку пива, набираем адрес и учим тосты, дабы, забыв бумажку, не оплошать за столом в новогоднюю ночь!

А вот персональный проект, расположенный по адресу <http://christmas.al.ru>, называется ясно и просто: «Рождественские праздники». На этом сайте вы найдете новогодние картинки, рассказы, хранители экрана. Музыканты оценят расположенные здесь музыкальные файлы новогодних песенок в формате MIDI. Например, всем известная песенка «В лесу родилась елочка!». Конечно, на обычном компьютере MIDI-файл звучит, мягко говоря, не очень впечатляюще, однако если его перенести при помощи дискеты на клавиатуру профессионального синтезатора, то вы сможете всей семьей петь под фонограмму любимой песенки.

Тем, кому интересно узнать о родине самого главного Деда Мороза, нужно сходить по адресу www.vologda.ru/~avo/Rus/Events/Moroz.htm, на так называемый «Устюг Деда Мороза». Как оказалось, Дед Мороз на самом деле существует, и у него есть физический (то есть не виртуальный) почтовый ящик. И адрес тоже физи-

ческий. Не верите? Так напишите ему: 162340, г. Великий Устюг, Деду Морозу. Ну а те, кому особенно интересно, могут даже поехать к этому Деду Морозу в гости, чему он, как написано на этой страничке, очень обрадуется. По инициативе создателей сайта даже организуются специальные автобусные туры в Великий Устюг. С питанием, кстати! Вот так-то!

Вам ни разу не приходило в голову встретить Новый год дважды? Теперь у вас появилась такая возможность! Не упустите шанс — появляется такая возможность не чаще чем раз в тысячу лет. Поэтому всем, кому интересно узнать, каким образом можно встретить Новый год два раза подряд на вполне законных основаниях, следует посетить неплохую страничку, раскинувшуюся во всей своей красе по адресу: www.net-2000.org/projects/rus/moment/index.shtml.

Шел я, шел по Сети и — неожиданно попал на очередную страничку очередного Деда Мороза. Оно и понятно: страна у нас большая, и одного Деда Мороза на все двенадцать часовых поясов не хватит, а потому всем, кому интересно гулять по бульвару новогодних ссылок, советую пойти на неофициальный сайт Деда Мороза. Вход здесь: www.murom.newmail.ru/.

Да что это я все про Деда Мороза да про Деда Мороза. Вот, например, просто сайт, посвященный рождественским праздникам в России: www.christmas.ru. Именно отсюда я узнал, что всю жизнь праздновал Рождество и Новый год неправильно. А как правильно? Ну не могу же я весь сайт здесь пересказать! Пойдите — узнаете...

Все это хорошо, но какой же праздник в доме без жизнерадостных, русских народных загадок? Не положено! Вот, например, вы знаете, о чем это:

Колкую, зеленую
Срубили топором.



Новогодние загадки

Вот идет какой-то дед,
А в руках его букет:
Не из листьев и цветов —
Из сосулек и снежков.

(Дед Мороз)

Рассыпала Лукерья
Серебряные перья.

(Метель)

Наденешь ее — и тебя не узнать,
Ты — рыцарь, бродяга, ковбой...
Кем хочешь, сумеешь в ней
запросто стать.
А снимешь — вновь станешь
собой.

(Маска)

Деревянные кони по снегу скачут,
А в снег не проваливаются.

(Лыжи)

Прозрачен, как стекло,
А не вставишь в окно.

(Лед)

У нее одежки колки:
Все иголки, да иголки.
Звери шутят:
«Дядя еж на нее слегка похож».

(Елка)

Что в огне не горит
И в воде не тонет?

(Лед)

На дворе горой,
А в избе водой.

(Снег)

В этом белом сундучице
Мы храним на полках пищу.
На дворе стоит жарница,
А в сундучице — холодище.

(Холодильник)

Рукастая, зубастая,
Идет-бредет по улице,
Идет и снег грабастает,
А дворник только щурится,
А дворник улыбается:
Снег без него сгребается.

(Снегоуборочная машина)

Красивую, зеленую
Принесли к нам в дом.

Ну, это, конечно, уж очень просто. Понятно, что елка! А вот эта загадка как вам:

Чернокрылый,
Красногрудый
И зимой найдет приют:
Не боится он простуды —
С первым снегом тут как тут!

Если я вам еще не надоел
со своими ссылками, то могу вас
таки послать
к Массовику-Затейнику,
на копилку теплых слов

Ну-ка? Кто это? Оп-ля! Готов поспорить, что большинство читателей не отгадало! А ответ так прост: снегирь это! Короче, народ, лепитесь на www.if-site.com/xdays/data/DATED/NEWYEAR/QUIZ/viewContents и тусуйте там всей семьей. Только вот незадача: ответы, как это обычно делается в журналах и газетах, не перевернуты «вверх ногами», а просто взяты в скобки. Так что отгадка сама собой лезет в глаза... В общем, учим загадки, для того чтобы загадывать их членам семьи тогда, когда все сидят за новогодним столом и пьют...

Если я вам еще не надоел со своими ссылками, то могу



вас таки послать по адресу www.if-site.com/xdays/, к Массовику-Затейнику, на копилку теплых слов. Всего, что там есть, — не перечислить. Это надо видеть! Новогодние (и, кстати, не только новогодние) стихи, сценарии для домашнего театра, пожелания в стихах, подробное описание праздника и многое другое!

Теперь я могу порадовать тех, кто хорошо знает английский язык. Им следует непременно сходить на www.christmas.com. Чего здесь только нет, но... не радует меня этот сайт своим забутным Санта Клаусом. Наш Дед — лучше! Он какой-то такой уютный, ласковый, доморощенный... Куцая борода, которая не моется Head&Shoulders каждый день, зипунчик красный, сшитый отнюдь не в Париже у Гутти, усмешка ласковая... Посмотришь на него — и вдохновишься на хорошие дела: дарить подарки, поздравлять всех и вся...

А в заключение: «Все о праздниках!» — именно таков лозунг сайта, на страницах которого вы сможете найти огромное множество самой различной информации о праздниках, которые мы празднуем. История появления рождественской елки, кто изобрел Санта Клауса и почему он всегда наряжен в красно-белый наряд? — ответы на эти и многие другие вопросы вы узнаете, зайдя на сайт <http://strofa.euro.ru/traditions.htm>.

Это, конечно, не полный список сайтов, посвященных Новому году и Рождеству. Много чего еще есть в Сети... Я, конечно, мог бы писать здесь о каждой попавшейся домашней страничке, посвященной Новому году, но ведь главное не количество, а качество, не так ли?

Прошу читателей журнала не забывать, что на носу не просто Новый год, а начало третьего тысячелетия, а потому, как говорится, следует гулять в ночь с 31 декабря на 1 января по полной программе!

— Михаил Мельников
tomishell@mail.ru, <http://spectra.al.ru>



Тех, кто считает, что наша эра
насталась в 1-ом году н.э. поздравляю
с началом нового тысячелетия, остальных —
с успешно закончившимся 1-м годом
нового века, и всех нас вместе —
с 2001-м годом.

У меня этот год будет еще
лучше прошедшего, того и вам
желаю, дорогие читатели "ДК"

Максим Мошков
<http://v.v.ru>

С датой: 01.01.2001

Максим Мошков,
сетевой библиотечарь

Ищите, да обрящете...



Дескать, все тут есть, но чтобы это «все» найти, нужно перерывать горы мусора.

Юди, склонные к излишнему употреблению красивых метафор, любят сравнивать Сеть с помойкой. Дескать, свалено там все в кучу, и сам черт ногу сломит.

Метафора красива. Но неверна. У меня на столе царит, казалось бы, бессмысленное нагромождение ненужных вещей. Однако для меня все на столе подчинено твердой логике — самые необходимые вещи, как, например, любимая кружка для чая системы «тазик» водоизмещением чуть больше пол-литра, находятся на расстоянии вытянутой руки, менее необходимые —

дальше. Но назвать все это беспорядком или помойкой? Увольте!

Так и в Сети есть своя логика. Зная и используя несколько простых правил, вы можете сделать так, что любая информация в Сети будет находиться на расстоянии вытянутой руки, и чувство, что Интернет — это помойка, бесследно исчезнет.



Живопись: Лилия Калауэ

Речь пойдет о поисковых системах и правилах поиска в Сети.

Сначала — небольшое лирическое отступление, в котором я расскажу, как устроена поисковая система. Так уж случилось, что пользователь видит лишь интерфейс поисковой системы, ее, с позволения сказать, лицо, а внутренности — самое главное — остаются «за кадром».

Итак, первая часть поисковой системы — это «паук», crawler, поисковый робот. Он занимается тем, что путешествует по Сети, просматривает все странички, посещает все ссылки, не останавливаясь ни на минуту. Путешествует не просто так — все, каждую страничку, что он просмотрел, «паук» заносит в индекс поисковой машины в виде встречающихся на странице значащих слов.

Таким образом, индекс поисковой машины — это огромнейшая база данных, с помощью которой можно быстро узнать, на какой именно странице в Сети можно встретить данное слово. В качестве информации к размышлению — объем индекса поисковой системы Yandex.ru составляет 81,92 гигабайт (www.yandex.ru/chisla.html). Да, 81,92 гигабайт.

Третья часть, после индекса, — это собственно поисковая машина. Занимается она тем, что ищет нужное слово — или слова — в индексе. Поисковая система не ищет «по всему Интернету» — это заблуждение. Представьте, что было бы, если бы это действительно было так. К примеру, объем проиндексированной информации на Yandex.ru составляет 258,67 Гбайт. А это значит, что не будь индекса, после того, как вы ввели запрос на «Яндексе», ему пришлось бы загружать и просматривать 258 гигабайт информации. Это нонсенс. Представьте, сколько дней «Яндекс» отвечал бы на ваш запрос.

Из того, что поисковая машина не ищет «по всему Интернету», а только в своем индексе, следует, как минимум, два вывода. Первый — если поисковая машина чего-то не нашла, это вовсе не значит, что этого нет в Сети. Второй — поисковые системы различаются не только внешним видом, но и, например, индексом и способом его составления. Поэтому если вы не нашли что-то в одной поисковой системе, есть смысл поискать в другой.

Поисковый робот, составляющий индекс, обходит сайты «кругами», посещая их регулярно, — таким образом, индекс адекватно отражает изменения, происшедшие на сайте. Новые сайты «паук» находит либо сам, придя по ссылке с другого сайта, либо узнает о них от автора сайта — в поисковых системах имеется возможность «натравить» «паука» на свой сайт.

Ну и последняя часть поисковой системы — это ее WWW-сервер. Это ее лицо, это тот интерфейс, посредством которого пользователь задает вопросы и получает на них ответы. WWW-сер-

вер — это только одна из частей поисковой машины, причем не самая большая. Так что не все так просто, как кажется. Кстати, посмотреть, как выглядит «Яндекс» «в железе», можно вот тут: www.yandex.ru/hardware.html.

Для «общения» с поисковыми системами существуют специальные правила и специальный язык. Конечно, было бы здорово просто так взять и спросить: «Где можно найти полный текст „Словаря Дьявола“ Амброза Бирса?» — и получить полный и исчерпывающий ответ. В принципе, работы в этом направлении ведутся — взять хотя бы буржуйский сайт Ask Jeeves (www.ask.com): задав вопрос в «лите-

У меня на столе царит, казалось бы, бессмысленное нагромождение ненужных вещей. Однако для меня все на столе подчинено твердой логике

ратурной» форме — только по-английски, разумеется, — можно получить довольно внятный ответ. В остальных же поисковых системах придется обучиться достаточно простому языку запросов.

Для начала нужно вычленить ключевые слова: решить, какие два-три слова наиболее полно характеризуют объект ваших поисков, и вводить именно их. «Это же очевидно», — скажете вы. И будете правы. Однако вы будете удивлены, узнав, что многие люди вводят для поиска. На «Яндексе» есть замечательная вещь, называется «прямой эфир», страница, на которой вы можете увидеть 20 последних запросов (www.yandex.ru/last20.html). На эту страницу можно смотреть часами, испытывая при этом множество противоречивых чувств. Можно даже написать не один авангардный роман, просто записывая подряд все запросы. Некоторые из запросов просто поражают и западают в душу.

Отрадно, но факт: из 20 запросов в лучшем случае пять — на тему половых отношений. Проверьте сами. Но если не брать в расчет запросы вроде «порнуха бесплатная», то у нас есть прекрасная возможность на примере остальных запросов рассмотреть, как именно искать НЕ СЛЕДУЕТ.

Как правило, большой процент запросов отличается полной неясностью и неконкретностью: «музыка», «видео», «печи», «mp3». Вроде как «я просил, а ты будь добр, догадайся, что я имел в виду». Так, на запрос «музыка» «Яндекс» выдает

143791 ссылку. Надо уточнять, что именно вы ищете. Запрос «музыка кантри» дает уже 4443 ссылки, а «музыка кантри +новосибирск» — уже всего 49.

Бывают чересчур конкретные запросы, бывают запросы и «совсем не по правилам». Кстати, о правилах...

Если вы набрали слово с маленькой буквы, то будут найдены слова с маленькой и большой буквы; если вы набрали слово с большой — то будут найдены слова только с большой буквы. Например, на запрос «лебедь» поисковая система выдаст упоминания о птицах и о генерале. Поэтому правило: не набирайте без особой нужды слово с большой буквы! Иначе вам просто не будут выданы очень много совпадений.

Знаки «+» и «-». Используя эти знаки, вы можете принудительно исключать слово из поиска, либо делать слово обязательным. Например, вам нужен рецепт пирожков с капустой. Тогда запрос должен быть примерно таким: «рецепт пирожков + капуста». А если вы не можете терпеть пирожки с картошкой, то должны ввести примерно следующее: «рецепт пирожков - картошка». Тогда будут найдены странички с разнообразными рецептами пирожков без картошки.

Если вы ввели просто несколько слов, разделенных пробелами, то для поисковика это будет означать, что надо найти страницы, где эти слова входят в одно предложение. Например: «бесплатные программы».

Для поиска документа, содержащего любое из перечисленных слов, надо использовать знак «ф». Очень удобно, если к слову имеется много синонимов. Например: «бесплатные | халявные | freeware + программы».

Для поиска устойчивых словосочетаний нужно ввести фразу для поиска в кавычках. (Во всех остальных случаях кавычки не нужны.) Очень помогает, когда вам нужно, к примеру, найти слова стихов, а вы помните всего одну строчку. Введите эту строчку в кавычках в поисковую систему. Например, помните вы прекрасную фразу «мысль изреченная есть ложь», а кто сказал — не помните. Идете на «Яндекс», вводите «мысль изреченная есть ложь» (в кавычках) и сразу же узнаете, что сказал это Тютчев.

Более подробно о языке запросов написано на каждой поисковой системе, например вот тут: www.yandex.ru/info/syntax.html.

В принципе, существуют три-четыре поисковые системы, которые должны удовлетворить практически все нужды. Уже упоминавшийся «Яндекс» (www.yandex.ru), «Рамблер» (www.rambler.ru) и «Апорт» (www.aport.ru) — все это русскоязычные поисковики. Из них мне вполне хватает «Яндекса».

Из зарубежных — всем известная AltaVista (www.altavista.com) и Yahoo (www.yahoo.com).

Пользуясь случаем, хотелось бы сказать «спасибо» поисковику «Яндекс». За



то, что он есть. На мой взгляд — это лучший поисковик в Рунете.

Тем не менее, есть обширный ряд задач, удовлетворить которые эти поисковики не могут. Давайте вообразим такую ситуацию — вам срочно нужен лучший в городе слесарь-сантехник. Как вы будете искать? Можно дать объявление в центральную газету — мол, срочно требуется сантехник, зарплата \$500 в месяц. А потом полгода отвечать на телефонные звонки. Можно же пойти в профсоюз сантехников и выбрать самого лучшего там. Либо дать объявление в глянцевого журнал «Мир сантехники», который читают только элитные сантехники города.

Аналогично и с поисковыми системами. «Большие» поисковые системы рассчитаны на то, чтобы охватить как можно больший объем информации. Когда же вам необходимо найти что-то особо специфичное — есть смысл воспользоваться специализированными поисковиками.

О них — по порядку.

Поиск по FTP позволяет искать в огромных файловых архивах как на просторах нашей родины (www.filesearch.ru), так и на чужих просторах (ftp.lycos.com).

Эти поисковые системы ищут только файлы по имени. И полезным это оказывается во многих случаях. К примеру, вы собрались скачивать откуда-то программу, а программа потерялась. Все, что от нее есть, — это ссылка, вроде http://www.chat.ru/~чего-то_там/abc.zip. Ссылка не работает. А программе хочется. Существует большая вероятность, что программа приглянулась не только вам, и какой-нибудь заботливый админ скачал ее себе и выложил на FTP. Заходим на www.filesearch.ru, и набираем в строке поиска: **abc.zip**. Результат налицо.

Кроме того, таким образом неплохо ищутся драйверы. Когда у меня потерялся драйвер к старой карточке ESS1868, я зашел на filesearch.ru, ввел «ess1868», и драйвер нашелся.

Хорошо получается таким образом и поиск MP3-файлов. Попробуйте ввести что-то вроде «beatles» и посмотрите на результаты.

Впрочем, для поиска MP3-файлов существуют специализированные поисковые системы, причем в немалых количествах.

Моя самая любимая — oth.net (www.oth.net). Этот поисковик идеален для иллюстрации понятия «индекс поисковой системы». Oth.net производит поиск MP3-файлов на частных ftp-серверах, а они имеют не самую приятную привычку внезапно уходить «в отключку» и так же внезапно возвращаться. Поэтому oth.net проверяет свою базу данных чуть ли не каждый час. Не раз бывало, что, зайдя всего через несколько часов, на один и тот же запрос я

Конечно, было
бы здорово просто
так взять и спросить:
«Где можно найти
полный текст
„Словаря
Дьявола” Амброза
Бирса?»

получал совершенно разные ссылки.

Плюсы: находит больше файлов, чем другие системы. Минусы: файлы надо качать как можно быстрее, потому что они могут исчезнуть.

Примерно так же работает и <http://music.lycos.com/>.

Следующая поисковая система (<http://mp3-search.iol.it/>) ищет MP3-шки не только на ftp-серверах, но и на «обыкновенных». Если вы пользуетесь для этой цели «Альтавистой», то, набрав в ней что-то вроде «prodigy mp3», вы получите кучу ссылок на различные фан-клубы и прочее. MP3-search же на запрос «prodigy» даст конкретные ссылки на файлы, и вам останется только их скачать.

Если вы не нашли песню, которую искали, попробуйте другие поисковики, благо их достаточно:

www.audiofind.com/
www.audiophilez.com/
www.2000mp3.com/

Слова к любимым песням тоже находятся без проблем, стоит только поискать вот тут: www.lyrics.ch/index.htm, тут: <http://songfile.snap.com/> или тут: <http://lyrics.lipetsk.ru>.

Часто бывает ситуация, когда вам нужна программа, которая делает то-

то и то-то, а где найти ее — вы не знаете. Меня всегда в таких случаях выручал сайт SoftSeek (www.softseek.com). Это — большой архив программ с возможностью поиска. Достаточно ввести пару ключевых слов, описывающих нужную программу, — и вы получите то, что искали. Так, например, задавшись вопросом, можно ли менять внешний вид «аськи» и нацеплять на нее «скины», я пошел на SoftSeek, ввел в строке поиска два слова: «icq skin» и получил то, что хотел, — такая программа есть.

Для тех, кто не в ладах с английским, могу посоветовать, например, ListSoft (www.listsoft.ru/).

Бывает и так — вы нашли программу, скачали, поставили, а она просит у вас денег за регистрацию. Какие-нибудь символические 50 американских рублей. Можно поступить честно и заплатить за программу. Можно — нечестно: найти специальный «улучшатель», «кряк», который отучит программу просить денюшку. Ищутся «кряки» с помощью специальной поисковой системы — AstaLaVista (<http://astalavista.box.sk/>).

Да, может, это незаконно и аморально — но мы же сейчас говорим о поиске в Сети, а не о морали, верно?

Если вы заядлый игроман и хотите найти описания, cheat-коды или trainer'ы к игре, то вам поможет GameGuru (<http://gameguru.box.sk/>). Эта поисковая машина просматривает несколько крупных игровых сайтов и обычно на один запрос выдает около 20 конкретных ссылок, вроде «Обзор игры на Adrenaline Vault», «Обзор игры на Gamecenter.com». Выбирай — не хочу.

Для поиска в ньюс-группах существует поисковик DejaNews (www.dejanews.com), для поиска рефератов — www.referats.ru.

Информацию о любимом фильме ищите в Internet Movie DataBase (www.imdb.com). Увы, только на английском, но посоветовать что-то на русском, адекватное по объему, я не могу.

Если вам надо узнать, что обозначает какое-нибудь английское сокращение, то воспользуйтесь этим сайтом: www.acronymfinder.com. Для расшифровки русских сокращений тоже есть сайт — www.sokr.ru.

Если вам надо найти изображение чего-то конкретного, например фотографию хамелеона, то можно воспользоваться либо Corbis'ом (www.corbis.com), либо Ditto (www.ditto.com). Кроме того, возможность поиска картинок существует и в «Альтависте», и в «Яндексе» (смотрите расширенный поиск).

Счастливого поиска!

— Дмитрий Смирнов
spectator@novocyborsk.ru
<http://spectator.novocyborsk.ru>

Необычные живые камеры



ейчас, вероятно, никто уже и не помнит, когда в Сети появились первые «живые» камеры. Идея, лежащая в их основе, проста до безобразия: стоит

где-то обычная цифровая камера, периодически делает снимки и автоматически выкладывает их на сайт. Технически ничего сложного, но зато какой эффект! Это же просто чудо, что можно, не вставая со своего любимого кресла, в мгновение ока перенестись на многие тысячи километров и по-

смотреть, каков там мир на том конце земли! Вот в горах Алтая опять идет снег, во Флориде по обыкновению солнечно и многолюдно, а в Москве уже стемнело и потоки машин украшают улицы удивительно красивыми цепочками огней...

Но постепенно все это надоедает, и



ШУМНАЯ КОМПАНИЯ АСТЕРОИДОВ

Прежде чем приступить к наблюдениям, недурно бы сперва выбрать сам объект наблюдений. Большинство из нас смутно помнит, что где-то там на небе находятся планеты — Марс, Юпитер, Сатурн, шумной компанией вращается множество астероидов, а иногда пролетают такие экзотические объекты, как кометы. Но где все они находятся в какой-то конкретный момент времени? То есть каковы их астрономические координаты, которые и дает от вас телескоп?

Узнать это помогут астрономические сайты, например www.astronomy.ru, в котором все такие сведения расположены за ссылкой «календарь», а в разделе новостей сообщается обо всех интересных событиях, происходящих на небе.

былой восторг проходит. Мир становится меньше, но вместе с тем и скучнее... Всюду все одно и то же — одинаковые горы, одинаковые города, одинаковые люди с одинаковыми лицами. Между тем среди этой серой толпы «мертвых живых камер» есть немало изюминок, к которым, сколько их ни смотри, тянет обратиться вновь и вновь.

Одним из самых интересных объектов наблюдения оказалось наше дневное светило. Этот ослепительно белый диск живет интересной и весьма активной жизнью. То и дело на нем происходят вспышки, — своеобразные взрывы, обгоняющие в энерговыделении миллионы атомных бомб, и одновременно с этим порождающие мощнейшие электромагнитные импульсы, устремляющиеся к Земле. Если бы мы могли видеть Солнце в радиодиапазоне, оно бы никому не показалось спокойным, а напротив, шумящим, трещащим и хрюкающим на все лады существом. Иные «хрюки» бывают так сильны, что перекрывают земные радиостанции и создают наведенные токи в электронной радиоаппаратуре, отчего та начинает работать нестабильно или вообще отказывается работать и выходит из строя!

Даже в видимом свете поверхность Солнца не остается абсолютно белой, — местами ее украшают округлые черные точки разного размера, на языке астрономов называемые *солнечными пятнами*. Чернота пятен обманчива, на самом деле они лишь немногим холоднее окружающей поверхности и раскалены до четырех-пяти тысяч градусов, что значительно больше температуры нити накала обычной лампочки!

Да и сама поверхность Солнца представляет не застывшую гладь тихого озера, а скорее похожа на кипящую рисовую кашу, бурлящую восходящими и опускающимися конвективными потоками. Только вместо пара, окутывающего кашу, наше светило нарыгает огромные фонтаны солнечного вещества, называемые *протуберанцами*. Чаще всего силы гравитации не отпускают пленников на свободу, и взлетающий поток по крутой дуге с невообра-

зным шумом и грохотом падает обратно на Солнце. Но иногда скорость броска бывает так велика, что протуберанец, преодолев притяжение, устремляется в космическое пространство. Не стоит волноваться, — когда он достигнет орбиты Земли, его вещество окажется настолько разряжено, что не причинит нам никакого вреда.

Ну, практически никакого... Ведь биосфера Земли (включая человека) находится в тесной связи с активными процессами, протекающими на Солнце. Некоторые люди из-за них могут испытывать приступы недомогания, повышенной раздражительности, нервозности, утомляемости, в результате чего повышается вероятность аварий и ошибок операторов. Словом, быть в курсе событий нашего светила отнюдь не излишество, а скорее насущная потребность. Да вот только как

К счастью, в Сети есть специальные «живые» камеры, патрулирующие Солнце

эти самые события узнать? По телевидению иногда передают, дескать, готовьтесь, граждане, на Солнце магнитные бури, типа «Мамай идет», но такие сообщения поступают крайне нерегулярно и не отражают всей полноты ситуации. (Кстати, медики и биологи установили, что наибольшее влияние на организм вспышки оказывают только на пятый и двадцатый день после их возникновения, а вовсе не через те восемь минут, когда магнитные поля достигнут Земли.)

К счастью, в Сети есть специальные «живые» камеры, патрулирующие Солнце. Лучше всех, на мой взгляд, с этим справляется космический спутник SOHO — детище NASA и ESA. Увидеть свежие результаты его работы можно на сайте <http://sohowww.nascom.nasa.gov/>. Без лишних вопросов и надоедливых бан-

неров он покажет свежие фотографии Солнца и даже анимированные изображения!

Среди наземных обсерваторий, лучший солнечный сайт, на мой взгляд, имеет та из них, что расположена на Медвежьих Озерах. Здесь, вдали от больших промышленных городов США, небо круглый год остается удивительно чистым и прозрачным, и это создает благоприятную среду для наблюдений за нашим светилом. Свежие снимки Солнца, вкупе со сведениями о солнечной активности, можно найти по следующему адресу: www.bbsso.njit.edu/cgi-bin/LatestImages.

Когда же Солнце заходит, с наступлением темноты на небе появляются тысячи звезд, притягивающих взор. К сожалению, горожане лишены этой прекрасной картины природы. А ведь какой-то десяток-другой лет назад большинство людей знали, как выглядит Млечный Путь, умели находить сбившуюся в тесную кучку смерку звезд — Плеяды, а самые эрудированные даже могли отыскать ближайшую к нам галактику — Туманность Андромеды и огромное облако светящегося газа — Туманность Ориона.

Каждый наверняка видел фотографии этих знаменитых объектов, снятых крупнейшими телескопами. Но фотография это одно, а увидеть их своими глазами — совсем другое! Все компьютерные планетарии в той или иной степени позволяют удовлетворить это желание, но звезды, нарисованные на экране монитора, не идут ни в какое сравнение с «живым» созерцанием окружающей нас Вселенной. К сожалению, не каждому из нас дано хотя бы раз в жизни одним взглядом заглянуть в настоящий телескоп!

Впрочем, посетив современную обсерваторию, читатель, возможно, будет очень удивлен, узнав, что в крупнейших телескопах сегодня никто и не смотрит. Уже в начале века глаз повсеместно заменила фотопластинка, в разы превосходящая его по чувствительности, а затем фотопластинка уступила место ПЗС — матрице, подсоединенной к компьютеру.

Однажды кому-то в голову пришла блестящая мысль: а что, если подсое-

ВАМ ВЕШАЮТ ЛАПШУ НА УШИ

Раз уж речь зашла про цифровые камеры, то давайте вспомним ту рекламу, где описываются преимущества камеры с увеличением в четыреста и более раз. Так знайте, вам вешают лапшу на уши. Такого увеличения просто не может быть, ибо есть такая штука, как фундаментальные физические законы, которым никакая реклама не указ.

Если углубиться в теорию оптики, то можно узнать, что предельное увеличение, которое может давать идеальный объектив, равно его диаметру, выраженному в миллиметрах. Причина заключается в интерференции света (нет, не подумайте, это не ругательство, это термин такой), которая приводит к тому, что любая точка выйдет в объективе не точкой, а системой концентрических окружностей, основная доля света в которой приходится на центральную часть, образуя у оптиков *кружки Эри*. Так вот, при увеличении, равном диаметру объектива в миллиметрах, у двух соседних точек кружки Эри соприкасаются друг с другом. Дальнейшее увеличение ведет к их перекрытию. Впрочем, для кружки, перекрывающейся не более чем на 70%, все же различимы, поэтому самое крайнее разумное увеличение равно 1,7 диаметра объектива, в противном случае соседние точки сливаются, и дальнейший рост увеличения не добавляет никаких новых деталей.

Отсюда вытекает: чтобы камера давала увеличение в четыреста раз, диаметр ее объектива должен быть, по крайней мере, 20–30 см. Тогда эта не камера получится, а самый настоящий телескоп, причем солидных размеров! Действительно, если кликнуть на рекламу и приобрести такую камеру, можно убедиться, что полученные ею изображения состоят не из точек, а из пикселей, квадратиков!

Взглянуть на небо, окружающее нас. Достаточно набрать в браузере www.telescope.org/rti/index.html, зарегистрироваться на сайте, и можно отправлять свои собственные заявки, которые по мере «социалистической очереди» и погодных условий будут переданы телескопу на выполнение.

Конечно, снимки, полученные этим телескопом, не идут ни в какое сравне-

Однажды кому-то
в голову пришла
блестящая мысль:
а что, если
подсоединить
систему управления
телескопом к сети
Интернет?

ние с высококачественными фотографиями NASA, но ведь и обычные «живые камеры» сильно грешат качеством, но это ничуть не уменьшает их популярности.

Жаль только, что дождливый английский климат и обложная облачность постоянно оттягивают волнующий миг наблюдений на неопределенный срок. Вот, скажем, в Санта-Барбаре климат куда лучше. Кстати, мало кто знает, что на окраинах этого знаменитого города расположена астрономическая обсерватория, 356-мм телескоп которой доступен для управления через Интернет. Понятно, чем меньше диаметр телескопа, тем меньше света он соберет и тем менее впечатляющие изображения будут получены. Да, 356 заметно меньше, чем 460, но зато небо над телескопом Санта-Барбары практически всегда чистое и безоблачное, чего нельзя сказать об этом английском коллеге, по-

этому и работать с ним одно удовольствие — стоит только перейти по адресу www.deepspace.ucsb.edu/. Однако таких желающих, как вы, временно набегают очень много, и телескоп оказывается сильно перегружен.

Тогда ничего не остается, как воспользоваться услугами какой-нибудь богом забытой обсерватории, на которую если кто и забредет, так и то по ошибке. Например, 180-мм студенческий телескоп университета штата Айова (<http://denali.physics.uiowa.edu/>) свободен все сутки напролет, но, несмотря на свой скромный размер, способен порадовать наблюдателей достаточно впечатляющими снимками.

Например, если навести его на Юпитер (а сейчас как раз самое лучшее время для его наблюдений), то на диске этой планеты удастся заметить огромное множество разнообразных деталей, — в основном облачных образований, переплетающихся меж собой самым причудливым образом. И совсем нетрудно будет различить знаменитое Красное Пятно — огромный циклон на Юпитере, существующий уже на протяжении сотен земных лет и все никак не «рассасывающийся». На снимках, напечатанных в популярных книжках, это пятно кажется неживым, застывшим и неподвижным. Между тем оно достаточно быстро вращается и постоянно меняет свой облик. Хотите все это увидеть своими глазами? Посетите любой вышеуказанный телескоп или выберите какой-нибудь другой, по своему вкусу. В этом поможет любой поисковик, стоит только ему отдать запрос «телескопы+управляемые+Internet» или что-то в этом роде.

Конечно, изображения на экране компьютера уступают в зрелищности «живой» действительности, — самостоятельным наблюдениям в бинокль или телескоп, но между тем оставляют позади все «мертвые» фотографии, поскольку телескопы, управляемые через Интернет, показывают выбранный *вами* объект таким, каким он выглядит *сейчас*, вы также можете варьировать время экспозиции, используемые светофильтры и некоторые другие параметры, понятные лишь посвященным. Если на мгновение забыть о том, где находится Санта-Барбара, то можно вообразить, что вы снимаете небо своей любимой цифровой мыльницей, а потом рассматриваете полученный снимок на экране компьютера. Вы теперь не пассивный зритель, восторгающийся чужой фотографией, сделанной безо всякого участия с вашей стороны, а *сам фотограф*, творящий все, что ему заблагорассудится.

— Крис Касперски
kpnc@sendmail.ru

Сначала доступ предоставили только к intrusive телескопам, которые с трудом могли тягаться даже с морским биноклем, но сегодня ситуация изменилась...

Самую живописную из всех возвышенностей торфяных болот Западного Йоркшира (Англия) окупировала Брандфордская астрономическая обсерватория. Один из ее инструментов, 460-мм автоматизированный телескоп, отдан на растерзание любительским астрономам, да и всем тем, кто не прочь на мгновение забыть о земной суете и

БЫСТРЫЙ ▶ СТАРТ

Новая версия языковых программ "В 3 приема!"

Метод языкового погружения, разработанный мировым лидером в области компьютерного обучения иностранным языкам, дополненный патентованной системой цифрового распознавания речи, позволяет изучать язык быстро, с интересом и максимальным эффектом! Наш рецепт прог:

увлекательные интерактивные игры, учебник грамматики и языковой сайт в Интернет!

АНГЛИЙСКИЙ

ФРАНЦУЗСКИЙ

НЕМЕЦКИЙ

DELUXE

- ★ Речь
- ★ Понимание
- ★ Произношение
- ★ Словарный запас
- ★ Грамматика

содержат:

CD с программой

Учебник грамматики

Доступ к сайту

Быстрые тесты

Ответы на вопросы

Культурные традиции

Полезные ссылки



Более 30 игр и диалогов!



CD со словарем Мультилекс

Учебник: 48 уроков, связанных с материалом программы

НОМЕР ОДИН
№1
В РОССИИ И АНГЛИИ

Уровни сложности

3 уровня сложности для постоянного периода от начального уровня знания языка к разговорной речи

Распознавание речи

Обработка произношения ключевых звуков, слов и фраз. Сигналы на индикатор правильности произношения!

Запись произношения

Сравните свое произношение с произношением диктора

Диалог

Познакомьтесь с персонажами из серии! Каждый диалог можно прослушать повторно и записать своим голосом

Словарный запас

Множество игр на построение базового словарного запаса

Словарь

Встроенный звуковой и текстовый словарь на 2 200 слов



Если вы знаете английский язык, то посетите новый интернет-сайт, посвященный программам серии «Быстрый Старт» по адресу www.smartstartonline.com. Здесь вы найдете быстрые тесты, ответы на часто задаваемые вопросы, информацию о культуре Германии. На русском языке эта же информация будет помещена на сайте www.mediahouse.ru/smartstart.

Информация и справки по телефону: (095) 737-8855

или на сайте: www.mediahouse.ru

Бесплатная доставка дисков курьером по Москве, бесплатная почтовая доставка по территории России, оптовые закупки дисков МедиаХауз и любого другого софта: (095) 931-9269, cdrom@compulink.ru

МедиаХауз

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ



Михаил Сverdlov — аспирант Санкт-Петербургского университета аэрокосмического приборостроения — любит науку и будущее. С помощью науки он рассчитывает жить до 900 лет. Что касается планов на ближайшие пятнадцать лет, то Михаил собирается заработать не менее \$600000, построив свой бизнес. Одно из его любимых занятий — лежать в теплой ванне. Рекорд пребывания в ванне — 8 часов. Занятие это небесполезное: помогает результативно думать. Про компьютер говорит так: «Я был от него в восторге раньше, теперь он просто — неотъемлемая часть жизни». Его адрес: <http://mikeai.i-connect.com> mino@mail.ru

Бессмертные рядом



— футурофил. Нет, футурофилия — это не новая сексуальная девиация, не футурология (наука о будущем), а также не футуризм (направление искусства).

Я просто ЛЮБЛЮ БУДУЩЕЕ! Я его люблю, потому что, с о-о-очень большой вероятностью, оно — лучше, чем прошлое и настоящее. Да, история движется два шага вперед и один назад, и в принципе возможны глобальные катастрофы, которыми человечество рискует закончить свое существование. Однако предсказанных глобальных катастроф пока удастся избежать, а в общем и целом просматривается улучшение, причем по множеству аспектов.

Год назад нашел в Интернете книгу, которая меня просто перевернула. Нет, в самом деле, она НАСТОЛЬКО меня потрясла, что я решил перевести ее на русский язык — ТАКИЕ вещи просто обязаны быть доступны на русском, чтобы каждый смог прочитать! «Машины создания. Грядущая эра нанотехнологии», автор — директор Института предвидения (Foresight Institute, www.foresight.org) Эрик Дрекслер (Engines of Creation, the Coming Era of Nanotechnology, Eric Drexler). Сразу поясню, что нанотехнология — это совокупность технологий, позволяющих манипулировать материей с точностью до атома.

Суть: буквально в ближайшие десятилетия, как только нанотехнология достигнет определенного развития и будут созданы наномашин и нанороботы, человечество ждет колоссальные изменения. Вот только некоторые плоды нанотехнологии: лечение ВСЕХ болезней тела (все болезни из-за того, что часть атомов в теле находится не на правильном месте, вам не приходила в голову такая простая мысль?), вечная молодость (каждый живет столько, сколько считает нужным!), производство ЛЮБЫХ товаров автоматически, очень быстро и практически бесплатно, космические путешествия за пределы Солнечной системы, решение всех экологических проблем: наномашинки очистят Землю от всего ненужного по одному атому, и многое другое.

Звучит как сказка, правда? Самое поразительное, что это не религия и даже не научная фантастика. Это наука, сегодняшняя, буквально завтрашняя и слегка послезавтрашняя. Как сказал один известный ученый: «То, о чем

мы говорили как о научной фантастике, сидя в баре десять лет назад, сегодня мы делаем в своих лабораториях».

Еще в этой книге — про опасности, связанные с нанотехнологией, и об этом также необходимо знать заранее каждому человеку. Есть две проблемы: первая — полное самоуничтожение человечества, теперь уже в ходе не ядерной, а нанотехнологической войны. Вторая проблема еще «веселее». Нанотехнология позволяет выборочно уничтожать людей, только тех, кого надо, и устанавливать тотальный контроль. Причем тот, кто первый получит действующие программируемые наномашинки, в считанные дни способен оказаться в этом мире полным хозяином. Нельзя допустить, чтобы нанотехнология попала в одиозные руки. По-видимому, единственное решение — открытое для всей мировой общественности параллельное развитие нанотехнологии в разных странах мира, с постоянным обменом научной информацией, под контролем каждого государства и международных организаций.

Я не продаю и не рекламирую эту книгу. Я не получаю деньги за перевод этой книги, не размещаю у себя на сайте баннеры, и лежит она, разумеется, в свободном доступе. Нет ничего, что заставляло бы меня говорить эти слова, кроме искреннего интереса, которым я рад делиться с вами!

Целиком перевод книги на русском языке находится в Интернете по адресу: <http://mikeai.i-connect.com/russian/eoc/eoc.html>.

Эрик Дрекслер написал ее в 1984 году и тогда же сделал доклад по нанотехнологии в Конгрессе США. Он предсказал в этой книге появление всемирной гипертекстовой паутины, и действительно, сегодня она уже — реальность, и просто фантастика, что с ее помощью сегодня можно прочитать саму эту книгу! Остальные его предсказания понемногу также движутся к своему воплощению.

Найдите время, я клянусь, это та книга, которую стоит, просто необходимо прочитать! Даю 99,5%, что не пожалеете о потраченном времени.

Но на этом тема будущего, в которое мы можем заглянуть уже сегодня, конечно, не исчерпывается. Вот еще пара статей типа «удивительное рядом», — там описываются не столь глобальные, как у Дрекслера, вещи. Но тоже интересные и важные, на мой взгляд.

На http://biospheri.i-connect.ru/bs_smi_aif.html лежит статья «Необычный эксперимент американцев». Аме-

риканцы построили полностью замкнутую экосистему, там — леса, пустыня, болото, поля, даже океан, различные животные, насекомые, а также 8 исследователей: 4 мужчины и 4 женщины. Обмен воздухом или какими-либо другими веществами с внешней средой отсутствует — все полностью изолировано. Только свет через крышу. И так на два года. Что, вы думаете, из этого получилось? Статья лежит на сайте одной московской фирмы, которая предлагает полностью замкнутые аквариумы с креветками, вроде оригинального сувенира — в подарок или в офис ставить для красоты... т.е. не для всех. А вот саму эту интересную статью у них на сайте, спасибо им, можно поччитать бесплатно.

Ну и на закуску тоже — хорошие новости уже совсем с другой стороны.

Вот что я получил недавно по почтовой рассылке, на которую я подписал: «На сайте www.futura.ru произошло обновление: Общество Футурологии. Питер Шварц, Питер Лейден. ВЕЛИКИЙ ПОДЪЕМ: ИСТОРИЯ БУДУЩЕГО, 1980-2020. Читата: Нам предстоят 25 лет процветания, свободы и улучшение состояния окружающей среды во всем мире. Что, не верится? С наилучшими пожеланиями, Сергей Москалев, Futura — футурология и сценарии www.futura.ru».

Эта статья — анализ новых тенденций в мировой экономике и прогноз развития на следующие десятилетия. Все отлично! Мир наконец вступил в эру информационных технологий, и это дало в макроэкономике удивительные новшества: периодические смены экономических подъемов и спадов позади, экономика выходит на более устойчивое продвижение вперед и вверх, причем в следующие десятилетия, по-видимому, бедные страны по уровню благосостояния будут догонять ведущие.

По-моему, также весьма небезынтересная статья, ведь всегда хочется знать, что тебя ждет завтра, особенно если новости хорошие.

Ну вот, на сегодня все, что было у меня из самых сливок — рассказал. Буду стараться делиться с вами самыми интересными находками и впрямь, по мере поступления. Также, если вы вдруг обнаружите в Сети нечто КРАЙНЕ интересное на русском или английском языке, по темам футурологии, бессмертия, новых открытий, технологий и т.п., буду очень признателен, если вы пришлете мне эти материалы или ссылки.

Счастливого вам будущего! ■



ИГРЫ

НОРНЫ

АКТИВАЦИЯ

BLACK & WHITE

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE УЖЕ СКОРО

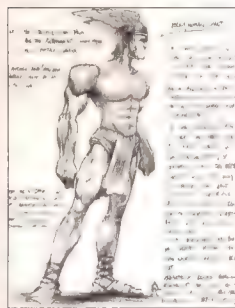
DOOM 3

домашний
КОМПЬЮТЕР

АБОРИГЕН С КОНВЕРТОМ

Новые подробности проекта
Black & White

С каждым днем становится известно все больше и больше о новом проекте Питера Мулинье (мы уже не раз рассказывали об этой удивительной игре в наших новостях). На этот раз создатели поделились с игроманами подробностями о взаимодействии B&W со сторонним программным обеспечением, в частности с Microsoft



Outlook. При установке игра предложит прочитать вашу адресную папку, чтобы назвать именами друзей по переписке жителей деревни, которая будет находиться под вашим управлением. Но на этом взаимодействие не заканчивается. При полу-



чении письма от какого-нибудь адресата одноименный житель начнет носиться по экрану, размахивая в воздухе почтовым конвертом и тем самым подавая знак о получении почты. Само собой, во время игры компьютер должен быть подключен к Сети, иначе никакого прока от этой функции не будет.

Также было сообщено о том, что нечто подобное можно будет проворачивать и с сотовыми телефонами. Только на этот раз сигнализировать о получении SMS-сообщения будут титаны, которые начнут пританцовывать.

ПРИСТАВКА ДШЕВЕЕТ

Рынок PC-игр под угрозой!

Согласно последним данным, опубликованным маркетинговым отделом Microsoft, их знаменитая приставка X-Box может стоить гораздо меньше, чем ожидалось ранее. Вероятнее всего, цена не превысит 199 долларов США (конечно, сразу после начала продаж этот показатель будет несколько выше, но уже к ноябрю 2001 года сумма опустится до названной величины), что невероятно низко для приставки такого класса. Тем самым рынок PC, как

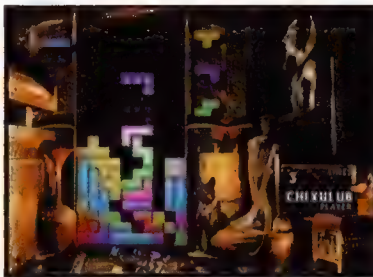


игровых платформ, оказывается под сильной угрозой, ведь чтобы собрать станцию, которая предоставляла бы возможность комфортно играть, необходимо как минимум 500 долларов, а это сами понимаете во сколько раз больше. Что касается поддержки новой приставки разработчиками, то с каждым днем все больше и больше знаменитых игровых студий объявляют о публикации своих новых творений на X-Box наряду с PC, а то и об эксклюзивной поддержке новой платформы. Правда, для нашей страны немаловажным фактором популярности той или иной консоли является наличие пиратских дисков. Случится ли нечто подобное с X-Box — пока неизвестно!

ОЖИДАЮТСЯ КУБИКИ

Теперь правами на Tetris
обладает компания THQ

Создатель одной из самых удивительных игр всех времен и народов, программист Алексей Пахитнов (в настоящее время сотрудник Microsoft), пе-

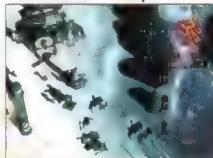


редал права на издание tetris-игр компании THQ, которая теперь сможет создавать и продавать какие угодно вариации этой знаменитой головоломки вплоть до 2006 года. Таким образом, в скором времени на компьютер должен обрушиться целый шквал подобных игр, так что любителям покидать кубики советуем приготовиться!

СТО МИССИЙ!

Emperor: Battle for Dune уже скоро

Компания Westwood распространила официальное заявление, в котором говорится, что долгожданное продолжение знаменитой стратегической серии Dune



появится в начале следующего года. В игре будет более 100 миссий и порядка 33 уникальных

ТАКОГО НЕ БЫВАЛО!

Сделай себя супергероем

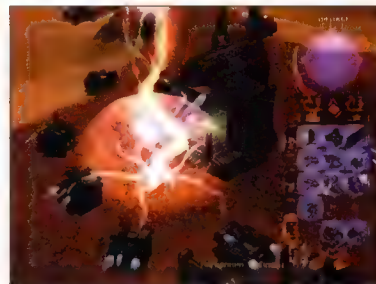
Американская компания TST предлагает всем желающим специальную услугу, суть которой заключается в том, что каждый может включить модель самого себя в любую игру. Для этого необходимо посетить офис компании и облачиться там в специальный костюм, который снимает данные о ваших физических параметрах, необходимых для создания трехмерного образа. Через три дня клиент получает специальную версию игры с собой любимым в главной роли. Пока эта услуга доступна лишь на территории США, но в скором времени должна появиться и в Европе.

ТИТАНЫ ПОЕДАЮТ ДРУГ ДРУГА

Грядет передел рынка
видеокарт. Наверное

Среди журналистов все чаще и чаще начинают циркулировать слухи о покупке компанией Nvidia своего ближайшего конкурента — компании 3Dfx. Конечно, последние шаги бывшего монополиста рынка 3D-ускорителей не столь успешны, как, скажем, 2-3 года назад, но у компании все еще остается потенциал для попыток вернуть былое могущество.

Данная ситуация, когда позиции конкурента довольно слабы, является для Nvidia практически идеальной. Но, тем не менее, компания отвергает все подобные слухи, заявляя, что у нее таких планов нет. Хотя некоторые моменты заставляют многих усомниться в искренности этих слов. Так, вот уже несколько ключевых сотрудников 3Dfx покинули свои посты, а некоторые перешли напрямую в Nvidia, как, например, бывший глава отдела PR 3Dfx Брайн Бурк, который на новой должности также займется PR, но на этот раз он будет продвигать продукцию Nvidia в Европе.



карт. А в главной роли снимется известный по сериалу Star Trek актер Майкл Дорн.

СПЕЦСЛУЖБА

Microsoft теснит английских пиратов

Очень интересный способ борьбы с пиратами туманного Альбиона предлагает компания Microsoft. Отныне каждый, кто станет обладателем нелегальной копии, сможет обратиться в специальную службу и пожаловаться. Затем он должен отправить свою ко-

пию на экспертизу и получить взамен лицензионный диск. Пока пользователь будет наслаждаться легальной копией, представители Microsoft будут «встав-

лять» пиратам, продавшим ворованную версию софта. Очень интересно, во что выльется такой «спектакль» у нас, если Microsoft попытается провести здесь нечто подобное? ■

ЖИТЬ СТАНЕТ ЛЕГЧЕ

Патч для Windows 2000

Компания Microsoft выпустила официальную «заплатку» для своей операционной системы, которая решает проблему совместимости с некоторыми видами материнских плат, в частности, построенных на основе чипсетов от VIA (к примеру, Apollo 133). Без этого патча очень многие игровые приложения зависают. Как утверждают пользователи, после установки «заплатки» практически все проблемы просто исчезают. ■



GORE, УБИЙЦА QUAKE

Компьютерные боевики все реалистичнее

Стали известны технологические подробности потенциального хита Gore, который позиционируется создателями как убийца Quake. Разработчики смогли изобрести очень оригинальную систему обсчета повреждений. Допустим, на том, в кого вы стреляете, надет бронежилет. Часть дробинок из шотгана будет остановлена броней, а некоторые попадут в незащищенные части тела, причинив соответствующие повреждения. Так можно стрелять несколько раз, пока бронежилет не превратится в обычный жилет, а затем довершить дело, расстреляв незащищенного врага. Если сравнивать эту систему с тем, что было в играх раньше (броня прикрывала все тело, несмотря на то, что это было — бронежилет либо просто шлем), то можно точно сказать, что это значительный шаг вперед на пути к полной реалистичности! ■

ЗАПРАВЬСЯ!

Пилуля для игроков

На прилавках американских магазинов появился довольно оригинальный товар, который предназначен специально для компьютерных игроков, проводящих ночи напролет возле монитора. Это особая таблетка, созданная на основе смеси различных составляющих, в число которых входят такие известные «энергетические» компоненты, как кофе и гуарана (эта «штука» является одной из составляющих многих энергетических коктейлей). Создатели Rocket Fuel заявляют, что использование препарата прибавляет бодрости всему организму, а также снимает усталость и повышает концентрацию. Касательно появления этого средства в России пока ничего не известно, но, учитывая количество игроманов на территории нашей страны, можно практически со стопроцентной уверенностью говорить, что нечто подобное у нас рано или поздно будет продаваться. Интересно, эта штука будет так плодотворно влиять исключительно на игроманов?! ■



МЕГАХИТ

Сетевые Симс — все как в жизни. Даже секс

Глава компании Maxis, Уилл Райт, сообщил, что в данный момент его работники активно заняты созданием сетевой версии своего мегакхита. Как было сказано, нас ждет новый движок, кото-

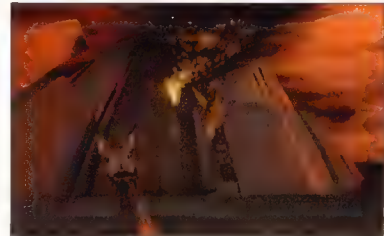


рый будет невероятно реалистичным и красивым. Также улучшится процесс моделирования отношений между персонажами игры. Возможно, будет все, даже секс, который отсутствовал в оригинальной версии. По мнению Райта, в игре можно делать все, что и в жизни, но за странное поведение и правонарушения игрока никто не накажет. ■

БОРЬБА ДВИЖКОВ

Doom 3 не Quake 3

Стали известны дополнительные подробности нового проекта компании id Software. Это продолжение одной из самых знаменитых игр всех времен Doom. Мы уже сообщали о начале работ над этим боевиком, но теперь стало известно, что игра создается на абсолютно новом движке. Это опровергает упорно ходившие слухи о том, что D3 будет создан на основе мо-



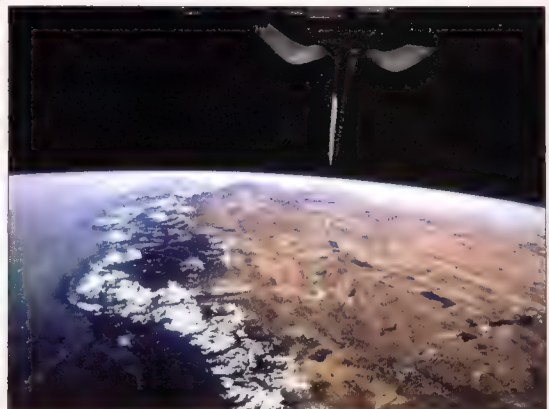
дифицированного движка от Quake 3. Также хочется добавить, что уже эта информация породила два слуха: первый — новый движок будет от игры Trinity — чуть ли не самого таинственного проекта id Software, второй: проект Trinity и есть на самом деле Doom 3 (Trinity — это «Троица» по-английски). ■

ПАРАД ПЛАНЕТ

Секретный проект Westwood

Представители компании наконец-то приоткрыли завесу тайны над одним из своих самых секретных проектов. Этой игрой оказалась сетевая RPG, которая создается в жанре космических приключений. Роль игрока никак не определена, поскольку он будет волен в своих поступках и сможет выбрать любой путь: пирата, наемника, торговца. Само собой, все действия повлекут за собой какие-то последствия, которые могут выражаться, к примеру, в изменении отношений к персонажу. Всего в этой

игровой вселенной будет порядка 200 планет, каждая из которых будет располагаться на отдельном сервере. Игра находится в разработке более пяти лет и должна выйти через год. ■



Преодоление

Мыльная опера

К моменту моего знакомства с программой Creatures 3 я уже имела представление о Норнах. В процессе работы с Creatures 2 (ранней версии программы Creatures 3) мне довелось общаться с этими мыльными КиберСуществами и их соседями по окружающей среде: Эттинами и Грендэлами.

Я уже знала о древней фантастической цивилизации Шни, которая создала загадочную страну Альбию, знала о «географин» и «экологин» страны: ее населении, климате, животном и растительном мире, продуктах питания. Знала об удивительной системе транспортных средств, о насыщенности страны различными «продвинутыми», замысловатыми машинами и механизмами, была знакома с системой образования и здравоохранения страны.

Но в новой версии Программы выяснилось, что Альбия — это дисковое пространство на гигантском космическом корабле, что давно, тысячу лет назад, древняя цивилизация Шни оставила его, чтобы найти новый сферический мир, новую среду обитания. Это было

вызвано последствиями страшной ошибки ученых Шни, которые вывели, не ведая того, страшных существ Грендэлов. Грендэлы — агрессивные, оттал-

Альбия —
это дисковое
пространство
на гигантском
космическом
корабле

кивающие существа. — после долгой борьбы вытеснили цивилизацию Шни из созданного ею мира Альбии. Цивилизация Шни вырвалась, бежала и обосновалась на поверхности новой планеты, расположенной на другой орбите, а космический корабль со страной Альбией и всеми ее обитателями остался на прежней орбите.

Космический корабль остался беззащитным перед страшными Грендэлами, беззащитным осталось все его население. Создать условия процвета-

ния обитателям этой страны — основная задача ее гостей.

Свое повествование обо всех перипетиях, встретившихся в моих путешествиях по этому фантастическому пространству, я хочу рассказывать по этапам. Это этапы кризисов и находок, этапы разочарований и редких удач. Круги.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Заставка к Программе сразу показывает «Кто есть кто». Сразу видны:

Разработчики: Компании Creature Labs, Mindscape Entertainment.

Герои: Норны, Эттины, Грендэлы — представители искусственно созданной жизни.

Место их обитания: Космос, Вселенная, Корабль. Он «плавает» по неведомой никому орбите, заданной ему тысячу лет назад.

Очень интересными мне показались логотины компаний. Каждая в отдельности и обе вместе они, на мой взгляд, очень точно и глубоко передают самую суть Программы, ее содержание на макро- и микроуровне.

То есть — Необычность, Отдаленность, Мечтательность Вселенной и Сосредоточенность Яйца.



Имеется в виду Яйцо как Символ наследственности, как Концентратор свойств, как Гарант наследия, передачи и сохранения жизни, как Синоним Материальности.

CREATURES 3 — СУЩЕСТВА 3

После несложной установки появляется первый экран. Отважному Путнику Вселенной предлагается создать «Мир», дать ему название. Причем, если Программой используются несколько Искателей Приключений, то каждый может создать свой «Мир». Для этого надо нажать кнопку «Create a new world» (Создать Новый Мир) и ввести название «Мира» в предлагаемую строку появившегося следующего экрана. «Экспедиций», видимо, можно создавать довольно много, на это указывает присутствие циркульных стрелок в правой части экрана. Но одновременно можно посетить только один «Мир». Если есть желание закрыть свой «Мир» на «Замок», предлагается ввести «Пароль» (Кнопка «Password selected world» — Пароль выбранного Мира). А если что-то не понравилось в названии «Мира» или в процессе работы, можно такой «Мир» «убрать». Кнопка «Delete selected world» (Удалить выбранный Мир), — секунда, и ничего нет!

Ну вот. Остались только кнопки входа в Программу и выхода из нее: «Load selected world» (Загрузить выбранный Мир), «Exit Creatures 3» (Выйти из программы Creatures 3).

У нас прятаться не от кого, пароль нам не нужен. И мы с моим внуком Петей создали два «Мира»: «MirPetr» и «MirBa». Нажимаешь кнопку «Load selected world», и тогда появляется еще один экран. На этом экране предлагается выбрать желаемое «Начало».

Вариантов два.

Первый. Начать Путешествие с двумя местными жителями — Норнами, взрослыми, подготовленными, обученными, «ready-to-breed» (готовыми к размножению), влюбленными.



Второй. Начать знакомство с Программой с выведения Сущест из яиц, растить их, обучать, т.е. все от Адама.

Внук выбрал второй вариант, я выбрала первый.

Я назвала их Бара и Бар. Что за веселье началось! Смех, звуки поцелуев, игры, мяч летает и кружится в воздухе. Лепет: «Бара счастлива!», «Бара ест сыр!», «Бар! Бара! Сыр!» («Мама, Вовочка, Кальве!»), «Бара ест протени». Попытка привлечь их к учебе окончилась полным провалом. В школьной комнате — компьютерном классе — они не пожелали задерживаться ни на секунду. Видимо, считается, что раз они прошли подготовку (вне Программы), то больше в услугах обучения не нуждаются.

Так что собой представляет этот «Мир»? И кто же такие Норны?

Пространство Альбины, как уже говорилось, — это обширный космический Корабль. На нем есть центральная секция, которая называется Главным Коридором. Он состоит из двух частей,

которые называются Мостом (он находится в головной части Корабля) и Инженерной (Приборной) секции, расположенной в противоположной части Коридора. Между этими двумя секциями расположен ряд люков. Каждый люк ведет в определенный так называемый Террариум и идентифицирован соответствующей иконкой. Нажатием на люк можно его открыть и попасть в Террариум.

К Коридору примыкают четыре секции: упомянутые выше Террариумы, каждый из которых имеет свои специфические природные условия, свою экологию. В каждой из секций встречается много характерных для этого Террариума опасностей. В каждом своя цепь продовольствия. (Цепь продовольствия — это, по-простому, — Кто Кого ест.) Это Террариум Норнов, Террариум Джунгли — царство Грендзлов, Террариум Пустыня — царство Эттинов, Террариум Водная Стихия.

В левой верхней части экрана помещен небольшой Дисплей портрета





Норна. На этом дисплее отображается *Текущее отобранное Существо*, его имя и пол. Дисплей также имеет возможность вызова *Агента Помощи*. Если в «Мире» есть более чем одно Существо,

можно воспользоваться кнопкой Tab, чтобы циклически просмотреть всех имеющихся Норнов и информацию о них, которая может меняться.

В правой части экрана размещены три невидимых сначала Меню. Видны только кружочки — значки, отображающие их содержание. Это (сверху — вниз) *Селектор Норнов*, *Выбор Опций* и *Инвентарий (Кладовка)*. Я эти Меню назвала для себя *Карманами*.

Нажатием *Руки* на кружочки-значки можно открыть *Карманы-Меню*, и тогда видно их содержимое. Повторное нажатие кружочка закрывает *Карманы*.

Селектор Норнов по-

зволяет увидеть полный Табель Норнов, населяющих «Мир», их портреты, их имена. Указание *Рукой* на определенного Норна, (в этом Кармане) делает его *Текущим отобранным Существом*.

Карман выбора опций содержит значки основных действий функционального контроля в Программе: включение/выключение звуковых эффектов, включение музыкального и речевого сопровождения, обращение к опции «пауза».

Карман Инвентарий — это, как уже было сказано, помещение с назначением Кладовки. Здесь можно хранить предметы, объекты, которые необходимо носить с собой. Это удобно для хранения машин, пищи, других мелочей и запасных частей, которые необходимо сохранить. В Кладовке, напри-

мер, удобно запастись приборами, которые могут понадобиться в неожиданный момент, съестные припасы для Норнов в путешествиях из одного Террариума в другой. В пределах одного Террариума различные предметы можно переносить *Рукой*. Для этого надо нажать правую клавишу мыши, когда *Рука* находится над верхней частью предмета. *Рука* «захватит» предмет. Повторное нажатие правой клавиши над нужным местом территории — и *Рука* отпускает предмет в этом месте. Переносить *Рукой* какие-то объекты из Тер-

У него пятнистое
тельце,
взъерошенные
волосы соломенного
цвета, ловкие мягкие
«лапки», длинные,
смешные уши,
весело поднят
хвостик
с развевающейся
кисточкой

рариума в Террариум невозможно, так как *Рукой* надо открывать двери, производить другие манипуляции, а если *Рука* занята какой-нибудь ношей, никакие манипуляции она производить не может. Продукты же могут понадобиться Норну там, где их просто нет, а ему необходимо подкрепиться.

Так выглядит этот «Мир» на первый взгляд, как бы «с высоты птичьего полета».

СЛОВАРИК

1. Рука. Рука — это Представление Посетителя «Мира» в Программе. Посетитель может двигать ею в «Мире», перемещая мышью. Объект *Руки* (цель) — это агент.

2. Агент. Агент — это любой объект в «Мире» Посетителя. Каждый объект в «Мире» (растение, пчела, дверь, Норн и даже *Рука*) — это Агент. Многие Агенты выполняют различные акции. Существа могут совершать различные действия, играя с Агентами. Посетитель может активизировать агентов, приводя в действие созданные им сложные агенты. Это можно сделать, нажав Кнопки или Элементы управления этими агентами.

3. Машинные-агенты. Это просто агенты, подобные растениям или животным, но они имеют специальные порты связи, которые позволяют им быть связанными вместе. Таким образом можно создать большие машины для решения сложных задач.

4. Как перемещать агента. Многих агентов можно под-

нимать. Можно подбирать агента и перемещать его, держа *Рукой* его верхнюю часть (нажав правую кнопку мыши). При повторном щелчке правой кнопкой мыши, агент упадет на поверхность, над которой находится *Рука*. Надо заметить, что пчела или птица не упадут, а улетят. (Полный Улёт!) Норна нельзя поднять *Рукой*. Но, если щелкнуть правой кнопкой мыши. Норн охотно, послушно последует за *Рукой*, доверчиво держась за нее. Умительно наблюдать его походку — *Рука* сообщает ему уверенность в своих силах.

В терминах Программы Норн в таком случае автоматически становится *Текущим отобранным Существом*. Свидетельством этого служит маленькая красная стрелка, появляющаяся над головой Норна.

5. Существа. Норны, Грендзлы и Эттины отличаются от других агентов в «Мире». Каждая персона этих агентов имеет свой собственный цифровой код ДНК, имеет генетически определенную биохимию и мозг.

Они могут учиться и приспосабливаться к окружающей

действительности в большинстве случаев так же, как и мы такими же способами.

Каждое существо имеет индивидуальность.

6. Текущее отобранное Существо. Небольшая красная стрелка показывает *Текущее отобранное Существо*. Экран будет автоматически отслеживать его движения. *Текущее отобранное Существо* всегда будет видно на экране. Нажатием кнопки Tab можно изменить *Текущее отобранное Существо*. Для этого можно также использовать *Селектор Норнов*. Он находится в одном из так называемых «Карманов». Об этом говорится в тексте

7. Дисплей портрета Норна. На этом дисплее, расположенном в левом верхнем углу экрана, отображается *Текущее отобранное Существо*, его имя и пол. Дисплей так же имеет Кнопку для вызова *Агента Помощи*. Если в «Мире» есть более чем одно Существо, можно воспользоваться кнопкой Tab, чтобы циклически просмотреть всех имеющихся Норнов и информацию о них, которая может меняться



А Норны? Кто они такие?

Задача гости Программы, гости Альбины — успешно вывести популяцию Норнов. Норны Существа, которые были созданы тысячу лет назад продвинутой высокоразвитой цивилизацией, называемой Ши. В стране Альбины могут появиться Норны трех «национальностей»: Цивет (Civet), Бруин (Bruin) и Бенгаль (Bengal). Норн живет около семи часов. Он обладает собственной системой кровообращения, своей собственной генетической структурой, своим цифровым кодом ДНК, развитыми умственными способностями.

Норны — миролюбивые, дружелюбные создания. Они милы, открыты любви. Они могут научиться вести простые беседы, они любят морковь, сыр, яблоки, орехи. Они ищут компании друг с другом, любят забавы и шутки и очень любят исследовать неизвестное. Иногда исследовательская страсть приводит к неприятным последствиям!

Их подстергает много разных опасностей, о которых они не подозревают. Как уже говорилось, их создатели Ши оставили Корабль и ушли на Планету с другой орбиты. Без помощи и внимания Ши Норны подвержены всем видам опасностей: от порочных, жутких Грендзлов до невидимых бактерий, плавающих по всему пространству Корабля на волнах легких движений воздуха.

Надежда на процветание Норнов связана только с приходом гостей, которые защитят их, обучат, обеспечат им условия, благоприятные для создания потомства и расселения, предпримут шаги для поддержания условий их жизнедеятельности.

Гостям предоставляется возможность построить обширные автоматизированные системы из машин и механизмов, которые помогут в их исследованиях и поисках. В конечном счете, Гости должны взять на себя ответственность за потомство Норнов, которое постоянно подвергается нападениям Грендзлов независимо и против воли гостей.

Это — жесткий вызов. Пусть будет повержен природный пессимизм! Гостям Удачи!

Существование Норнов похоже на существование реальных Сущест. Они едят, спят, говорят, играют, учатся, размножаются и, что печально, но естественно, умирают. Норн имеет крепкий организм, сильные инстинкты выживания.

Норны вполне могут сами сформировать себя и могут сами решить свои собственные проблемы. Но с дополни-

тельной помощью они могут сделать это намного быстрее и иметь более счаст-

Тяжкий вздох!
Хватит ли сил
нарисовать
их портрет?
Это жабоподобная
чешуйчатая туша
с наростами-
шипам на спине...

ливую жизнь. Ими не нужно управлять непосредственно, ведь они живые. Бывает, что необходимо добиться, чтобы они выполнили определенное задание. Если с ними обращаться ласково, с уважением, они будут учиться, будут слушаться, будут уважать вас.

В Программе Creatures 3 предусмотрено много направлений работы с Норнами.

КРУГ ПЕРВЫЙ

Но вернемся к нашей счастливой паре. Веселье, смех, игра, поцелуи. Очень быстро на одной из дорожек обнаружилось яйцо. В строке *События*, которая находится в левой верхней части экрана, ниже вспомогательного дисплея, появляется иконка — изображение яйца.

Рукой я

его положила в Инкубатор. Это Механизм, внешне чем-то напоминающий сушику для волос в парикмахерской. И после непродолжительного времени эта «Сушка» произвела на свет» малюсенькое существо, но со всеми признаками его родителей.

В строке События появляется иконка-изображение треснувшего яйца.

Зная, что Норна необходимо срочно покормить, нажимаю на люк машины для производства сыра, которая, конечно, совершенно случайно, кем-то оставлена рядом с инкубатором, срочно предлагаю полученный из машины довольно увесистый кусок малышу. Он радостно берет его обеими «руками», слышен хруст, сначала видно, что сыр надкусан, а затем видно, как кусок сыра быстро уменьшается в размерах (от сердца отсело: мой малыш позавтракал). «Достаю» из машины еще кусок, хочется, чтобы Крошка подкрепился получше. Но машина может выдать только четыре куска сыра подряд, после чего ей требуется довольно продолжительное время на «подзарядку». В этом интервале времени следует подумать о других источниках пополнения съестных припасов для новорожденного Норна. Теперь малыша надо назвать.



Для этого нужно открыть Карман Селектор Норнов и нажать Рукой на портретик, под которым стоит знак вопроса. В появившемся окне можно ввести имя, сфотографировать это новоявленное лицо, даже создать целый фотоальбом. Сведения о времени рождения, его пол, цифровой код ДНК и другие данные о Норне регистрируются тоже автоматически. Малыша я назвала Кро.



У него пятнистое тельце, взъерошенные волосы соломенного цвета, ловкие мягкие «лапки», довольно длинные мешинные уши, весело поднят хвостик с развевающейся кисточкой.

Теперь надо его ознакомить с условиями и правилами жизни, которые ему знать необходимо, не забывая при этом все время предлагать ему что-нибудь вкусное: яблочко, орех, морковку. Его надо приласкать. Если Норна почесать Рукой около носа (нажать на левую клавишу мыши, при этом появляется характерный значок-птичка), Норн очень счастлив, он хохочет, он доволен жизнью. А если, упаси Господи, он не слушается, назначить ему шлепок по хвосту (раздается довольно громкий хлопок). Норн, конечно, очень недоволен. Чтобы Норн лучше понял, «что такое хорошо и что такое плохо», его нужно поощрять (чесать по носу), когда он делает что-то для него полезное, например ест, или проявляет какие-то полезные навыки: включает кнопку лифта. Именно этот навык, как выяснится позже, ему очень пригодится. Вся эта нехитрая «наука» воспитает Норна и поможет ему выжить в условиях опасности.

Во время общения Норна (с Рукой) над его головой возникает маленькая красная стрелка. Если внимание Норна привлечет какой-то предмет, над этим предметом появляется маленькая зеленая стрелка. Эти два признака очень важно иметь в виду, так как дальше может возникнуть необходимость наста-

ивать на том, чтобы Норн выполнил какие-то действия, необходимые для дальнейшего процветания жизни в Альбии. Правда, о необходимости таких действий я узнала уже гораздо позже и говорю здесь как бы задним числом (задним умом, т.е. получается как всегда). Но об этом позднее я расскажу гораздо подробнее.

Если щелкнуть правой клавишей

мыши около лапок Норна, он охотно, послушно последует за Рукой, доверчиво держась за нее. Трогательно наблюдать эту гордую, уверенную походку Первоклассника Первого сентября с «отключенной» вместе с хвостиком задней нижней частью.

Но настало время всерьез браться за науку. Очень важно научить Норна разговаривать, научить пониманию языка. Возможно «интерактивное» общение с Норном. Если нажать клавишу Enter, возникнет белая полоска, где можно написать текст-обращение к Норну, написать слова: eat, food, love, обратившись к Норну по имени. Если хочется, чтобы Норн видел эти слова более продолжительное время, нужно, нажав клавишу Ctrl, многократно нажимать клавишу S. (Выглядит это Ctrl-S.) Получится повтор напечатанного слова.

А сам Норн все время что-то лопочет и что-то повторяет. Часто это бывает написано в такой же белой полоске, расположенной около «рта» Норна.

Для обучения Норнов создана специальная школьная комната — компьютерный класс. Это прекрасное, просторное красочно оформленное помещение, центральную часть которого занимает компьютер, оснащенный разнообразными замысловатыми средствами управления. Целью работы компьютера является обучение Норнов общению, овладению средствами языка (в данном случае английского). Видимо, чтобы можно было

вовремя поддерживать Норнов, в классе, конечно, опять же совершенно случайно, кем-то забавливо оставлена машина для производства сыра (такую машину, как и ту, что находится около инкубатора, переместить по своему усмотрению нельзя; она тоже может произвести подряд только четыре куска сыра). Для того, чтобы Норну легче было усваивать предлагаемый ему материал, я еще «принесла» в класс мячик. Так играя и периодически подкрепляясь сыром, Норн повторяет и запоминает слова: eat, food, love и много других. Малыш Кро с большой охотой предался занятию обучения и быстро подтвердил мое предположение: играя и закусывая, он выучил много слов, предлагаемых машиной. А я «принесла» ему еще разные лакомства: яблочки с деревьев Террариума Норнов, орехи...

Хорошо бы еще научить Норна самого открывать люк «сырной» машины. Но таких высот педагогики я еще не достигла. В Инструкции к Программе предлагается целый учебник Учителю Норнов. В нем помещены рекомендации, как лучше общаться с ними, что-

Хорошо бы еще научить Норна самого открывать люк «сырной» машины. Но таких высот педагогики я еще не достигла

бы они легко и осмысленно могли вести несложную беседу. Есть также и Словарь слов, необходимых Норну.

Сразу после первого посещения

«Работая над статьей, я заглядывала иногда в Программу. Во время одного из таких посещений я увидела, что появился мальчик, его назвали Гек, который по собственной инициативе сильно пихнул (это повороченный) «сырную» машину, за что тут же и наградой получил увесистый кусок этого продукта. Интересно, что Гек всегда узнавал своего «друга», путешествуя по другим областям Альбии. Результат всегда был положительный — сыр.

Стрелка над головой Норна и изображение Норна на маленьком экране в левом верхнем углу дает гарантию, что Норн, изображенный на экране (с записью его имени), и Норн, ведомый Рукой, — это одно и то же Существо.

8. Компоненты Интерфейса Пользователя. В правой части экрана размещены три невидимых сначала Меню Видны только кружочки — значки, отображающие их содержание. Это (сверху вниз) **Селектор Норнов**, **Выбор Опций** и **Инвентарий (Кладовка)**. Я эти Меню назвала для себя Карманами. В Кладовке, например, можно запастись приборами, которые могут понадобиться в неожиданный момент, съестные припасы для Норнов в путешествиях из одного Террариума в другой. Просто переносить Рукой какие-то объекты из Террариума в Террариум невозможно, так как Рукой надо открывать двери, производить другие манипуляции, а если Рука занята какой-нибудь ношей, никакие манипуляции она производить не может.

Нажатием Рукой на кружочки, значки выдвигаются Кар-

маны-Меню, и тогда видно их содержимое. Повторное нажатие кружочка закрывает Карманы.

Селектор Норнов позволяет увидеть полны и перечень населяющих «Мир» Норнов их портреты, имена. Указание Рукой на определенного Норна делает его Текущим отобранным Существом.

Карман выбора опций содержит значки основных действий функционального контроля в Программе: включение выключения звуковых эффектов, включение музыкального и речевого сопровождения, обращение к опции «пауза».

Карман Инвентарий — это, как уже было сказано, помещение с назначением Кладовки. Здесь можно хранить предметы, объекты, которые необходимо носить с собой. Это удобно для хранения машин, пищи, других мелочей и запасных частей, которые необходимо сохранить длительное время.

9. Агент Помощи. Информацию о любом Агенте можно найти, используя Агента Помощи. Если нажать правой

кнопкой мыши на знак вопроса, находящийся в маленьком экране в верхнем левом углу большого экрана. Рука-Указатель поможет получить сведения о назначении и свойствах любого Агента. (Нажатие левой кнопкой мыши напротив, позволит только узнать название Агента, чтобы научить Норна произносить название Агента.) Для сообщения сведений об объекте на экране появится окно с подробным объяснением того, что представляет собой Агент и для чего его можно использовать. Использование Агента Помощи при общении с любым Существом позволяет получить полную информацию о нем, включая альбом его фотографий, историю его появления в Альбии, историю важнейших моментов его жизни, его имя.

10. Излюбленные места. По мере посещения новых областей Пространства Корабля появляются иконки-значки, свидетельствующие об этих посещениях. А позже можно нажать на любой из них, чтобы быстро переместиться в выбранную область Пространства Корабля.

классной комнаты в строке иконок *«Любимые места»*, которая находится в верхней части экрана, обнаруживается иконка — изображение свитка диплома (аттестата зрелости).

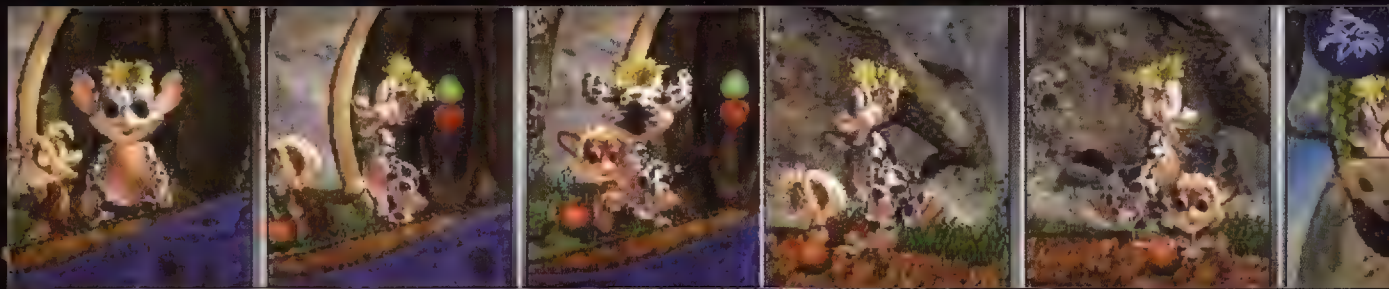
В Программе предусмотрен еще один способ обучения Норнов языку. Для этого в различных Террариумах Корабли существует так называемый Камень Знаний. В тех случаях, когда Норн оказывается в области активного действия Камня, Камень будет передавать Норну все виды слов непосредственно в мозг. Посещение мест рядом с Камнем Знаний — это очень удобный и короткий путь для обучения Норнов, только нужно постараться привлечь Норна к нему.

Когда Норн устает, он засыпает. Отдых необходим ему. Норн свертывается комочком, раздается храп, спит, вверх шлывет буква «Z».

Обучение обучением, но ведь малютка Кро у меня не один, в Террариуме Норнов наслаждается жизнью парочка его родителей. Эти молодые и жизнерадостные создания, конечно, времени зря не теряют. В строке событий то и дело появляется новое яйцо. Ищи его на пыльных дорожках, на помостах, в траве, у пруда и так далее!.. Каждое яйцо необходимо «обработать». Если уж некогда было его поместить в инкубатор (уследить за всем просто невозможно), и оно вывелось без помощи этого устройства, просто за счет продолжительности пребывания в этой среде обитания, надо все-таки проследить, чтобы новорожденный был зарегистрирован, назван, накормлен...

Кроме того, хотя бы выборочно необходимо следить за их здоровьем. Для этого есть средства медицинского экспресс-анализа и оперативной помощи. Это портативный Медицинский Сканер и Медицинский телепортёр Чрезвычайной помощи (его необходимо отличать от телепортёра, предназначенного для перемещения по Альбину из одной области в другую). Если портативный Сканер поместить рядом с диагностируемым Норном, то цветная циркулярная стрелка счетчика покажет, что он здоров. В то же время, в случае обнаружения каких-то проблем со здоровьем Норна, с помощью Медицинского телепортёра Чрезвычайной помощи его необходимо доставить в специальную медицинскую комнату, где в стационарных условиях можно провести более тщательное исследование и оказать квалифицированную медицинскую помощь. Для этого нужно поместить этот телепортёр рядом с Норном и нажать клавишу «Пуск» телепортёра. А можно связать два описанных выше прибора через порты связи, и в случае обнаружения недомогания у Норна телепортёр автоматически доставит Норна в «стационар». Это очень важно по многим причинам. Важно не только для заболевшего Норна. Но важно и для остальных его сородичей. До выяснения причины недомогания больной должен быть изолирован. Ведь причиной может быть вирус. А уследить за всеми без автоматизации затруднительно.





Как же лечить заболевшего?

Программа сопровождается списком химических препаратов. Есть только одно «но»: список химических препаратов так длинен, названия их столь замысловаты:

Digestive (система пищеварения): Glucose, Glycogen, Cholesterol, Triglyceride, Protein, Amino Acid.

Waste (средства поддержки при изнурении): Dissolved carbon dioxide, Urea, Ammonia.

Respiratory (дыхательная система): Air, Oxygen, Water, Energy, ATP, ADP...

Репродуктивные препараты информационно-химического воздействия...

Общие: Arousal Potential, Mating Pheromone, Opposite Sex Pheromone

Женские: Oestrogen, <spare>, Progesterone

Мужские: Testosterone, Inhibin, (и т.д. — всего в общем списке 213 названий).

Все препараты списка пронумерованы.



Они сгруппированы по их функциям. В процессе работы с Норнами или с медицинской аппаратурой (при объединении нескольких устройств) можно использовать эти номера.

Но ведь эксперименты с препаратами так опасны, что серьезную помощь заболевшему может, видимо, оказать только глубоко медицински образованный пользователь. Шутки в сторону! О действии некоторых препаратов, конечно, можно догадаться, но ведь это несерьезно: делать инъекции или вводить другими способами разные вещества без знания возможных последствий! Даже если помогать просто кислородом, — все равно опасно!

Где же выход? Он совсем простой — учиться медицине.

Но все-таки о медицинской комнате, которая оснащена по последнему слову современной медицинской техники: компьютерный томограф, другие возможности диагностики и лечения, стоит рассказать поподробнее. Уж очень это впечатляет!

В Террариуме Норнов есть еще одна машина. Она, видимо, предусмотрена на случай, если у пары Норнов что-то не получается с репродукцией своей семьи. Это машина Заказа яиц. На экране машины портретик Норна, а кнопки управления помогут выбрать пол (кружок со стрелкой вниз — женский, кружок со стрелкой вверх — мужской) и «национальность» (нажатие красной кнопки последовательно переключает «национальности») ожидаемого «ребенка». Нажатие на зеленую кнопку приводит в действие затвор магазинного типа. Рядом с ним появляется яйцо.

Но наша колония Норнов растет сама собой. Обученные старшие Норны руководят малышами. Малыши тоже начинают повторять за ними нехитрые слова, они сами бегут в школьную комнату. Занимаются с удовольствием, песелятся при этом. Все общаются друг с другом. Веселье, игра в мяч, волейбол

на пляже. Пастораль. Двери лифта открываются и закрываются, лифты гоняют вверх и вниз без остановки. Сверху с дерева сыплются созревшие орехи и яблоки. Эдем.

Так бывает? Конечно, нет! Вот она моя неопытность! Мое легкомыслие! Разве бывает Эдем без злых Сил? Это мой недосмотр! Откуда ни возьмись (потом-то, когда я опомнилась, я поняла откуда) появляются эти отвратительные существа — Грейдэлы.

Визжащий вздох! Хватит ли сил нарисовать их портрет? Это огромная неповоротливая (скоро станет ясно, что это только на первый взгляд) зеленая жабоподобная чешуйчатая туша с наростами-пинами на спине, с клыками, торчащими из противно улыбающейся пасти, с кокетливым, ярким гребнем — «украшением» над коварным лбом, оп, видимо, к тому же хочет понравиться, и считает, что гребень его очень украсит. Он передвигается скачками и хрюкает. Передние в задние конечности почти касаются друг друга и одеты в какие-то зеленые «галоши». Исчадие Ада! Как будто оживают фантастические чудовища из скульптурных групп средневековой или фрагменты «Снов» («Капричос») Гойи. Наверное, только музыкой можно передать ужас перед этой тупой Силой из страшного сна.

Что тут началось! Где прения пастораль? Туши эти, а их сначала было две, заполнили собой все пространство мирного Террариума Норнов. Казалось, что их было не двое, а целый легион! Они заталкивали Норнов в лифты, отбирали у них съестное, во всех возможных случаях прижимали Норнов к стене, к кабине лифта изо всех сил. Результат один — гибель Норна. Они оказывались везде. Около инкубатора они старались выхватить яйцо, а если не успевали заполучить яйцо, набрасывались на только что появившегося малыша. Яйцо они старались схватить, где бы они его ни находили: на дорожках, на пляже, у

11. События. Значки Событий показывают, какие события произошли: беременность, рождение, смерть. Если нажать на значок, можно выяснить, с кем из населения Альбии произошло это событие. Мгновенно будет обнаружено Существо, с которым это случилось.

Обучение и выведение Норнов.

Норны будут размножаться самостоятельно, но вам необходимо выбрать стартовые условия.

Можно начать работу со взрослыми, обученными Норнами, семейной парой: Норн мужского пола и Норн женского пола.

А можно выбрать яйца. Тогда вы начнете с выведения своих собственных Норнов в инкубаторе.

Для обучения Норнов есть специальная школьная комната — компьютерный класс. Норны могут там обучаться языку, чтобы общаться с гостями и друг с другом.

Лечение Норнов

Подобно всем живым организмам, Норн может заболеть

или получить травму. В Программе предусмотрена возможность диагностики заболеваний Норнов. Для этого есть Медицинская комната. Она расположена на Мосту Корабля.

Защита Норнов

Чтобы защищать Норнов, можно строить очень сложные системы из механизмов и машин, в большом количестве разбросанных в различных местах пространства обитания. Это можно сделать, если соединять штриховыми линиями эти механизмы, используя входные и выходные порты, имеющиеся почти у всех механизмов. При помещении указателя в точку механизма, имеющую значение выходного порта и соединения этой точки (при нажатой левой клавиши мыши) с точкой входного порта другого механизма получается штриховая линия. Таким образом можно создавать большие системы.

Размножение Норнов.

Можно поощрять Норнов к размножению, привлекая их друг к другу в определенное время и в определенном

месте. Норн достигает взрослой жизни в течение реально одного часа пребывания в Альбии (при работе Программы). К этому времени он достигает половой зрелости и может размножаться.

Пространство Альбии — это обширный космический корабль. На нем есть центральная секция, которая называется Главным Коридором. Он состоит из двух частей, которые называются Мостом (он находится в головной части Корабля) и Инженерной (Приборной) секцией, расположенной в противоположной части Коридора. К Коридору примыкают четыре секции, называемые Террариумами, каждая из которых имеет свои специфические природные условия, свою экологию. В каждой из них встречается много характерных для этого Террариума опасностей. В каждой своя цель продовольствия. (Простому, цель продовольствия — это Кто Кого ест.)



пруда, на помостах, проложенных на дереве. Цель прежняя — уничтожить! В классной комнате, где мирно занимались, беззаботно играя, маленькие Норны, Грендэлы придавливали их к компьютеру. Вызволить Норна удавалось в очень редких случаях. Хочешь взять его за «ручку» и увести от коварного злодея, а злодей заслоняет своей огромной тушей маленького Норна и взять его за лапку никак не удастся. Только приближаешься к малышу в другом месте, а Грендэл затапливает его в лифт и увозит. Лифт гонит от тебя вверх-вниз! Делай что хочешь! Опять жди последствий! Кидаясь в другую сторону, там еще один негодяй терзает другую жертву. Хорошо, если изловчишься и схватишь за «руку» маленького бедолагу. Тогда удастся увести его подальше от этого Змея. Но это ненадолго.

В строке событий один за другим появляются значки, изображающие надгробную плиту. Такой значок свидетельствует о гибели Норна. Смерть надо зарегистрировать. Колумбарий находится в самой верхней, левой части Террариума Норнов. В тени деревьев его почти незаметно. Необходимо нажать на неразличимую, на первый взгляд, каменную стену, стена раздвинется. Здесь и регистрируется это печальное событие.

Я срочно стала искать выход: как же можно бороться с Грендэлами? Пробовала хлопнуть по определенному месту — это ни не помогало, но вреда никакого не приносило. Пробовала бросать в них горячие «бомбы» лавы вулкана, извергающегося в Террариуме — Пустыне. На нуле! Наконец под руку попался Огнестрел. Он стреляет комьями гризи. И это оказалось эффективным! Несколько очередей этих гризеснарядов оказалось достаточно для первого случая. Грендэл от них убегает, хватаясь передними конечностями за голову, но спрятаться не может. Кто не спрятался, я не виновата! После нескольких попаданий он присаживается и затихает. Раздается погребальная музыка. Это наказание. Но за всеми не угонишься! Я еще не могла понять, где источник этих выродков, каковы интервалы и последовательность их появления. Главное, что их поголовье увеличивается! Одного грязевого Огнестрела явно недостаточно!

Судорожно читаю Инструкцию. Вычитала. Есть прибор такой — Эмиттер Запаха. Его нужно наставить на запахи Норнов. Тогда он будет привлекать Грендэлов. Эмиттер нужно поместить рядом с дверью в воздушный шлюз Корабля, а Детектор Запаха (еще один прибор), настроенный на запахи Грен-

дэлов, поместить туда же и связать хитрым образом все эти объекты (дверь, Эмиттер Запаха и Детектор Запаха) через порты связи. Тогда (в соответствии с описанием) легко можно отпугнуть эту нечисть и тартарары.

Имеется в виду, что Эмиттер Запаха, настроенный на запахи Норнов, будет привлекать Грендэлов, а Детектор Запа-

Но наша колония Норнов растет сама собой. Обученные старшие Норны руководят малышами

ха, настроенный на запахи Грендэла, определит Грендэла и при его появлении откроет связанную с ним (Детектором) через порты связи дверь в воздушный шлюз и закроет ее за Грендэлом. А там уже открыть дверь Корабля занертому шлюзовому отсеку Грендэлу — это очень просто! Знание — Сила.

Сначала попробовала действие Эмиттера Запаха, настроенного на запахи Норнов. Эффект положительный! Грендэлы начинают крутиться около этого прибора и хотя бы отходят от настоящих Норнов, которым иначе они не дают прохода.

Дальше хочу попробовать, что будет с прибором, если его поместить в шлюзовую камеру Корабля. Эмпирика — хороший Учитель! Помещаю Эмиттер Запаха в шлюзовую отсек. Ну, взяла бы хотя какой-нибудь другой, не такой нужный прибор. Разной аппаратуры, к тому же поначалу не вполне понятного назначения, разбросано полно. Многие типы аппаратуры встречаются в нескольких экземплярах. Нет, попутало

меня взять именно его! Результат понятен? Конечно! Открываю люк Корабля. Тайфун с Самумом и прочими враждебными Вихрями. — Эмиттер, прервавшись в пыль, ушел в небытие!

Теряют больше иногда!

Как же бороться с этими тварями! Судорожные обращения к Инструкции подсказали еще одну «гениальную» мысль. Кажется, есть прибор, называется Репиклер, он повышает эффективность различных объектов. Сказано сделано! Вот ведь, какая-то цепь глупостей подворачивается под руку в спешке и панике. Наверное, уже можно и не рассказывать дальше, и так все ясно! Беру Огнестрел! Мне же как-то нужно быстрее сражаться с Грендэлами! Значит, надо повысить эффективность Огнестрела! (Правильно ли понял текст, рассуждать во всем этом ужасе некогда!) Помещаю Огнестрел в Репиклер, нажимаю все кнопки в последовательности, описанной в Инструкции. Жду некоторое время. Открываю дверь прибора. Ничего нет, Огнестрел испарился.

Так Сначала я потеряла средство, позволяющее схитрить, средство обмана Грендэлов, которое дает возможность хоть как-то их обойти, отвлечь от Норнов. Позже я потеряла другое средство, единственное средство уничтожения Грендэлов, последнее средство борьбы с силами Тьмы! Я безоружна! Отчаяние! Кризис.

Грендэлы заполняют все. Налицо торжество, полное преобладание сил Зла.

Нет «Mir-a» под этими деревьями. Нет «Mir-a». В круге первом.

На экране с перечнем названий экспедиций я указываю кнопку с названием «MirBa». А дальше нажимаю кнопку «Delete».

— Мая Дитовская

Окончание в следующем номере



При внимательном чтении текста я поняла, что этот квест Репиклер предназначен для того, чтобы переработать отжившее свой век, негодное к дальнейшему употреблению оборудование в кинематическую энергию для пополнения ее запасов на Корабле. То есть — это попросту Утилизатор! В словарях, имеющихся в моем распоряжении, я не нашла слова Recycler. Только позже я вспомнила, что в Windows под словом Recycler имеется в виду «Корзина». В уме я складывала префикс «ре-» и корень «цикл». По простоте душевной получала что-то типа «восстановитель».

Но будем осторожны. Не надо спешить. Возможны и другие варианты. Мало ли может означать «примочек», скриптов и запасов в корзине этой Программы? Изобретательность конструкторов ШИ непредсказуема.

Активация

Очерки теории игр. Очерк первый

1. ЧТО ТАКОЕ АКТИВАЦИЯ

Когда по литературному произведению снимают фильм — это экранизация. Когда сценарий популярного фильма скоренько разворачивают в приличной толщине книгу — это романизация. А вот когда по книге или по фильму делают компьютерную игру — это что? Может быть, активация — ведь игрун, в отличие от зрителя или читателя, не следит пассивно за ходом событий, а старается воздействовать на них самым активным образом.

Проглядывая недавно свои журналы, сборники, энциклопедии о компьютерных играх, я пришел к печальному выводу, что игр, сделанных по мотивам книг или фильмов, очень и очень немного. Производителей игрушек можно понять, ведь гораздо легче и удобнее придумать простенький сценарий про жутких инопланетных монстров или создать свой, чисто игровой мир, чем кропотливо выбирать из книги главы и эпизоды, подходящие для переноса на компьютер, а также вырезать целые куски из отличного фильма, не зная, что же получится в конце концов. Однако большинству людей хочется поучаствовать в событиях любимой книги или помочь героям любимого фильма. Может просто возникнуть желание вновь окунуться в атмосферу опасностей и интриг. Именно поэтому компьютерные игры, созданные на основе литературных или кинематографических произведений (тем более известных) интересны для большинства пользователей ПК. Ну а спрос, как известно, рождает предложение, и по-

тому некоторые компании все-таки пытались и пытаются воссоздать на экране монитора ту или иную книгу или нашумевший фильм.

2. МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ

Такие игры можно поделить на несколько условных категорий, как-то: игры, сделанные на основе мифов, по фантастическим произведениям, приключениям, и т.д. Причем не всегда игра, сделанная по приключенческому фильму, будет именно приключением и ничем другим.

Самая малочисленная категория — это игры, сделанные на мифологической основе. Примечательно, что их авторы в качестве основы для своих проектов чаще всего используют скандинавские или древнегерманские мифы. Это можно объяснить тем, что сказания этих воинственных народов, пожалуй, самые мрачные и жестокие. Греческие все же помягче — вспомните, что Одиссей в знаменитой поэме Гомера решал проблемы

скорее с помощью хитрости и смекалки, а не мечом или кулаком. В скандинавских же сказаниях всегда присутствуют обязательно страшные и отвратительные великаны, тролли и гоблины, а герой большого числа легенд Тор не использует никаких аргументов, кроме своего молота-молнии.

Найдя подходящий миф, создатели игры получают почти готовую RPG, а может быть, и аркаду. Ведь в мифе уже есть лихо закрученный сюжет, куча монстров, известных многим людям по бесчисленным AD&D¹, и могучий герой. Кстати, чаще всего мифы разных народов служат производителям игр для «заселения» своего мира странными существами и чудовищами. Как пример можно привести *Heimdall 2* — ролевою игру, больше похожую на аркаду, в которой действие происходит в Мидгарде и сопредельных мирах. Здесь за основу, по всей вероятности, взята легенда о светлом асе Бальдре, убитом коварным Локи. Некий

могучий герой, может быть, именно Хеймдалль, отправляется на поиски средства для спасения Бальдра, попутно круша толпы гоблиноподобных существ.

Древнегерманский эпос, а именно легенда о Нибелунгах, с какого-то момента тоже стал довольно популярен в мире компьютерных развлечений. Есть уже по крайней мере две довольно известные игры (известных, наверное, больше), в которых за основу взята именно эта древняя сага. Одна из них — это довольно старая игрушка *Ring Cycle*, с аляповатой графикой, но превосходной музыкой Вагнера. Вторая же — это

¹ AD&D — Advanced Dungeons and Dragons — основная концепция многих настольных и компьютерных ролевых игр.



не так давно вышедшая *The Ring: Saga of Nibelungen*. Мнения о последней сильно разделились. Одни откровенно ругают и игру и ее создателей, другие же, напротив, говорят, что производителям удалось полностью сохранить атмосферу древней тайны даже в компьютерной игре. Лично я склонен присоединиться ко вторым, так как недовольные неудовлетворены прежде всего графикой, которая, по их мнению, недостаточно крута, а это все же не самое главное.

Древнегреческие же мифы исправно поставляют фирмам-производителям различных чудовищ и монстров, но крайне неохотно используются как сюжетная основа для игры. Исключение составляет лишь Геракл, на Западе называемый на римский манер Геркулесом. Существует несколько игр о могучем герое мифов. С чем же это связано? Тут надо обратить внимание, что сам герой представляет собой почти идеального участника игры-экшена, так как решает все свои проблемы исключительно силой, поэтому большинство этих игр — аркады, в которых от настоящих приключений Геракла остался только он сам и название. Однако недавно появилась очень занимательная игра *Invictus: In the Shadow of Olympus*. Она целиком и полностью создана под впечатлением от мифов Греции, и там присутствует не только великий Геракл, но и другие герои (Персей, Икар), а также боги (в их числе Афина и Посейдон).

Но это лишь исключение, поскольку большинство разработчиков руководствуются другим принципом. Проще не возиться с какой-нибудь запутанной мифологией, а выдрать из легенды крутого героя или самого главного злодея и склепать что-нибудь свое, пусть с надуманным сюжетом и неподходящими персонажами. А на коробке с диском все равно можно будет написать, что сей продукт «построен на основе древних сказаний с непередаваемой атмосферой старинных мифов, тщательно переведенной на компьютер» — картонка всё стерпит! И ведь так и делают.

3. ФАНТАСТИКА

Следующей категорией являются игры, сделанные по фантастическим книгам и фильмам. Просмотрев свою CD-энциклопедию по играм, я вывел такую закономерность: игр, сделанных по книгам, меньше, чем игр, сделанных на основе фильма, пусть даже и по книге снятого. Причем «книжные» игры в большинстве своем — квесты с обилием диалогов и запутанным сюжетом, а «киношные» очень часто представляют собой аркады и прочие 3D-шутеры, изредка стратегии.

Эта закономерность объясняется все той же сложностью перенесения на компьютер всего содержания кни-

ги, со словами автора или мыслями персонажей. Отсюда и создание сложных квестов, только в которых и удается передать полюбившиеся читателям эпизоды и реплики. Сделать компьютерную игру из фильма гораздо проще. Сложные эпизоды вырезаются, а острые углы и шерохова-



тости заглаживаются сценаристами. Не сделать из кассового кинобоевика (а сейчас чаще всего в фантастическом жанре делаются именно боевики) хорошо продаваемую игрушку просто невозможно. Здесь для примера можно привести игры по пер-

Получается, что чем
противней монстр,
тем его больше
любят

вому эпизоду «Звездных войн»: *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* и *Star Wars Episode I: Racer*. Так вот, «Гонщик» вообще сделан из одного короткого, но очень зрелищного момента киноленты, и хотя в целом обе игры неплохи, «хитовость» им придает именно популярность фильма. Да и тот, кто не смотрел еще «Эпизод один», но уже играл в одну из игр, непременно захочет посмотреть и фильм. Налицо положительная обратная связь: фильм увеличивает игре покупаемость, а игра прибавляет фильму популярность. Между прочим, LucasArts выпустила уже много игр, основанных на вселенной «Звездных войн» и получивших известность в большей степени из-за популярности киноленты.

А всем известные Хищник и Чужие? Сколько фирм пытались и пытаются возродить на экранах компьютеров этих монстров! Попытки эти начались чуть ли не с момента выхода собственно фильмов, и иногда даже были успешными (*Aliens vs. Predator*). Однако не все проекты бываю так хороши, и большинство игрушек со словами *Aliens* или *Predator* в названии продавались только из-за участия в них знакомых чудовищ. Интересно, что игр с участием Хищника мало, а с участием Чужих — намного больше, да и популярность их выше. Получается, что чем противней

монстр, тем его больше любят (кто будет спорить, что из тандема Чужой-Хищник наиболее отвратителен именно Чужой)?

Вселенная *Battle Tech* тоже не обойдена вниманием создателей игр. Гигантские боевые роботы, служащие основным оружием кланов, продолжают свое победное шествие по планете в виде уже трех игр-симуляторов *MechWarrior*. Правда, с этой серией пытается конкурировать Sierra, выпуская *EarthSiege*'и и *StarSiege*'и, но если игры первой серии представляли собой довольно-таки реалистичный (насколько себе можно представить реальное поведение огромного робота) симулятор, то игры второй гораздо больше похожи на обычный шутер.

Делались также попытки сделать игру-квест по фильму. Одной из первых таких игр стала первая «Дюна», представляющая собой странную смесь пошагового квеста с тактическим симулятором боевых действий. Надо сказать, что, как квест, игра довольно бледна, несмотря на всю таинственность, пришедшую еще из оригинальной книги Фрэнка Херберта. В тактической части просто негде развернуться, так как все приходится делать на максимальной скорости (если слишком долго ждать, то император начнет заламывать такие суммы спайса, что собрать их фримены просто не успеют) да еще и по довольно простой схеме: вооружил фрименов — подождь два дня, пока чуть-чуть обучатся — погнай всех сразу на самую хилую харконненскую крепость — освободил рабов — вооружил... и так далее по кругу. В общем, понятно, что делать квесты лучше по книгам, так как они получают насыщенные и интересные, экшены — по фильмам, а стратегии и симуляторы... делать просто так, упрости и переписав сюжет, используя только готовый мир, лицензированный у автора. Это наглядно доказали *Dune II* и *MechWarrior* (там события все-таки придуманы авторами), сразу став признанными хитами, открыв жанр стратегий реального времени и показав, что можно делать реалистичные симуляторы даже фантастических средств передвижения.

4. ПРИКЛЮЧЕНИЯ, БОЕВИКИ, ДЕТЕКТИВЫ И ТРИЛЛЕРЫ

Приключения и вестерны, как киношные, так и книжные, с еще большей неохотой используются для создания игр, во всяком случае, сейчас. Ведь для того же *Mad Dog McCree* или *Tomb Raider*'а сюжеты, персонажи, места действия придуманы авторами, а не взяты откуда-то еще. И нельзя сказать, чтобы игры сделались от этого хуже. Наоборот, если бы «Бешеный пес» делался на основе какой-нибудь книги-вестерна, то создателям

пришлось бы, хотя и не во всем, следовать сюжету книги. А от этого любая игра такого типа (тир) может потерять ту простоту и незамысловатость, которая делает ее прекрасным средством для снятия усталости, напряжения или даже стресса. А *Tomb Raider* или *Die by the Sword*, будь они сделаны по соответствующему фильму, почти не изменились бы. Ведь сама такая игра смотрится, как фильм, насыщенный погонями, перестрелками и опасными приключениями, с игроком в главной роли. Хотя все-таки обидно, что никто так и не выпустил ни одной игры по Жюлью Верну. Мне кажется, что из его «Таинственного острова», который я очень люблю, вышел бы отличный симулятор робинзонов, содержащий в себе элементы практически всех жанров компьютерных игр.

Но из любого правила есть свои исключения. Я имею в виду серию игр об Индиане Джонсе, которые, как мне кажется, пользовались популярностью всегда, начиная от самых древних приключений про похождения бравого археолога и заканчивая нынешним днем (вышла новая игра *Indiana Jones and the Infernal Machine*). Известность эта серия приключенческих игр получила отчасти из-за своей увлекательности, но в большей мере благодаря популярности фильма, который, наверное, видели все. Правда, опять-таки из кино взят только герой, а сюжет придуман авторами игры заново. И игра от этого ничего не теряет, а многим даже нравится то, что это действительно НОВЫЕ приключения Индианы Джонса, а не чуть-чуть переделанные старые.

Шерлок Холмс... Знакомое имя. Герой, принесший наибольшую популярность писателю Артуру Конан Дойлю. Сколько подражаний и продолжений было написано многочисленными авторами, сколько фильмов было снято как по оригинальным повестям, так и по собственным сценариям! Да и на компьютере можно найти игру, рассказывающую о борьбе Шерлока Холмса и Доктора Ватсона против Погрошителя. Сам жанр этих повестей и рассказов — детектив — подразумевает неспешное и спокойное рассуждение, сопоставление фактов

и нащупывание верных выводов. Такой и получилась игра *The Lost Files of Sherlock Holmes* — спокойным, серьезным, но довольно сложным квестом.

Да и если взять любой книжный

Древнегерманский эпос, а именно легенда о Нибелунгах, с какого-то момента тоже стал довольно популярен в мире компьютерных развлечений

ли, кинематографический ли детектив и попытаться перенести его на компьютер, то с большой вероятностью получится именно сложный, с обилием разговоров и информации квест. Из зубодробильного боевика же вряд ли выйдет что-нибудь кроме 3D-шутера или просто аркады. Конечно, могут быть и исключения. Вот, например, из какой-то части «Крепкого орешка» сделан автосимулятор (имеется в виду *Die hard Trilogy*), но на самом-то деле этот симулятор насквозь аркадный, приходится только жать на кнопку «газ» и повороты, а

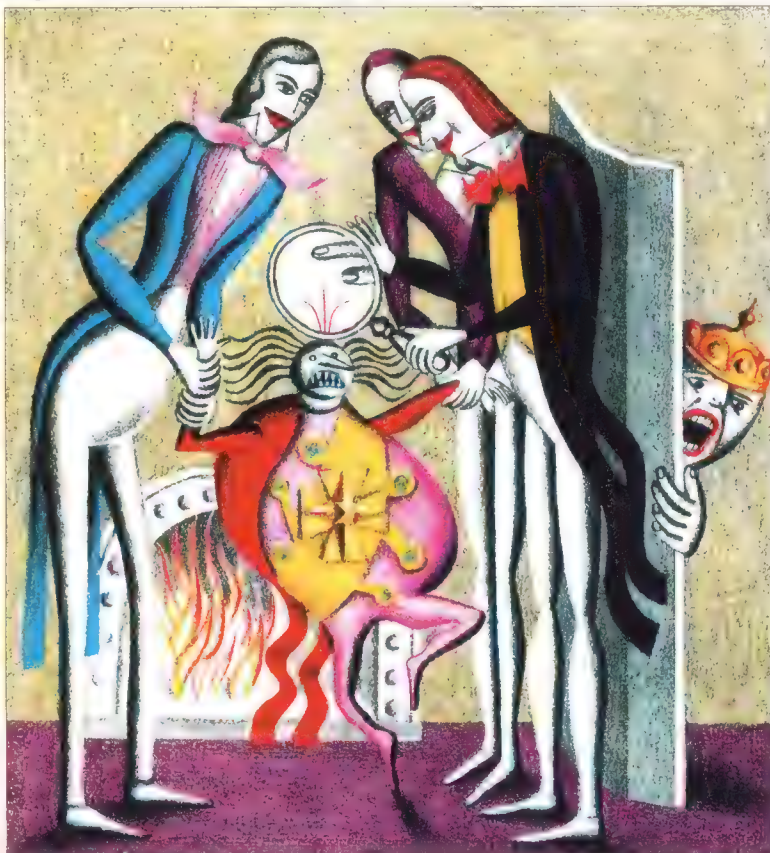
тормоза как-то и не нужны... А вот из триллера, представляющего собой нечто среднее между детективом и боевиком, может получиться как квест, так и насыщенный экшен, а может и ни то и ни другое, а просто адская смесь стрельбы и напряженного поиска с головоломками и тайнами, которая и есть триллер.

5. ФЭНТЕЗИ

Фэнтези — жанр, строго говоря, литературный, в отличие от боевиков, триллеров и прочих фантастических ужастиков. Конечно, снимались и фильмы-фэнтези, но почти все они основаны на литературных произведениях и часто являются просто не очень подробным пересказом книги. Правда, сейчас снимается фильм по очень известной трилогии Джона Рональда Рузла Толкиена «Властелин колец», и хочется надеяться, что фильм будет действительно выдающимся и в полной мере позволит заново окунуться в мир Средиземья. Съемки ведутся в Новой Зеландии, на природе (там и вулкан подходящий для «роли» Ородруина можно найти), а всю остальную информацию можно получить по адресу <http://theonering.net>. К слову, сейчас на этом сайте активно обсуждается вопрос, не затмит ли «Властелин колец» следующие серии «Звездных войн», потому что бюджет фильма приближается к сумме, потраченной на съемки «Титаника» (порядка 200 миллионов долларов) и вполне может превзойти его. Но вернемся к фэнтези вообще.

Первые литературные произведения этого жанра были написаны довольно давно, еще в конце XIX века, но тогда их просто не поняли. А вот появившийся несколькими десятилетиями позже «Конан» Роберта Говарда покорила сердца тысяч читателей и заставил многих авторов впоследствии написать продолжения приключений варвара из Киммерии.

В мир компьютерных игр Конан пришел довольно давно, в самом начале девяностых. Игра *Conan the Cimmerian* обладала очень хорошей по тем временам графикой и представляла собой ар-



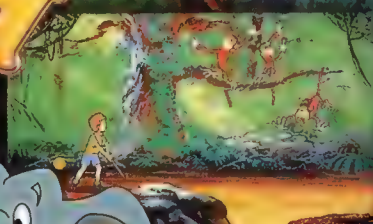
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых закупок
игры "Новый Бармалей"
обращайтесь в фирму "1С"
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru www.1c.ru

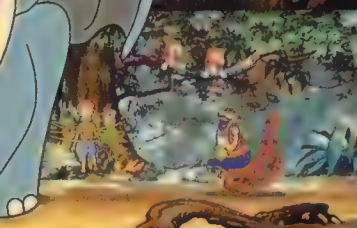
НОВЫЙ БАРМАЛЕЙ



• Смертельные кандидаты
занесены в Красную



• Правила африканского
бейсбола: битой, фруктами,
по мартышкам.



• Гостеприимство Бармалея
не знает границ.

PC
CD-ROM
ДЛЯ ДЕТЕЙ



■ "Вундеркинд-квест"
Комплект из 26
развивающих игр.
3-6 лет

■ "День рождения 2"
Изучение английских и
русских слов.
6-8 лет

■ "Волшебный сад"
Интерактивный
мультфильм по мотивам
русских народных сказок.
6-8 лет

■ "PARKAN.
Хроника Империи"
Космический
имитатор/стратегия от
первого лица.
12 лет и старше.

■ "Новый Робинзон"
Школа выживания в
естественной среде.
10 лет и старше

■ "Полный Улыб"
(почти детективная история)
Новые невероятные
приключения девочки-
поисковика в доме
чернокожника.
10 лет и старше

■ "Бармалей
возвращается"
Интерактивный
мультфильм о поисках
клада искателями
приключений.
6 лет и старше

■ "Железные
стратегии"
Стратегия реальной
армии/имитатор
боевых роботов.
12 лет и старше

■ "Сафари-беготня"
Супер-гонки на боевых
турбомотоциклах далекого
будущего.
10 лет и старше

Покупайте в Интернете:
www.bolero.ru

bolero

Игры "Никита" можно купить в специально предназначенных для этого местах, а именно: в мультимедийных отделах книжных магазинов, компьютерных салонов и универсамов, на лотках радиорынков, в киосках подземных переходов. Если цена одной игры превышает 3 (три) условных доллара США, Вам следует задать дополнительные вопросы ответственному лицу. Если Вы не обнаружили игр "Никита" в упомянутых местах, настоятельно требуйте их у продавцов, и чем быстрее, тем больше. По вопросам оптовых закупок следует немедленно обращаться по телефонам: (095) 115-97-77, 115-97-43. Условия, которые Вам обязательно предложат, смогут обогатить Вас не только материально, но и духовно.

НИКИТА
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГР

каду с очень заметными элементами ролевой игры. Удивительно, что авторам удалось создать не просто одну из многочисленных аркад (на устаревших уже приставках типа «дэнди» и «сега»), а внести что-то свое, что приковало меня к этой неказистой игре на несколько недель. Тем более если принимать во внимание, что Конан — человек действия, и сделать простую бездумную аркаду по мотивам книги было проще всего.

Профессор Толкиен подарил людям волшебный мир Средиземья, который он начинал создавать еще в ранней молодости, а закончил уже пожилым человеком. Именно Толкиена чаще всего называют создателем (некоторые предпочитают говорить: виновником) жанра фэнтези, а трилогия «Властелин колец» неоднократно признавалась книгой столетия. Настольные ролевые игры, а именно D&D и AD&D, делались на основе мира Средиземья и чаще всего людьми, прочитавшими и полюбившими произведения Толкиена. Говорят, что один из первых фэнтези-квестов *Zork* был написан человеком только что прочитавшим «Lord of the Rings» и находившимся под впечатлением от прочитанного. Еще раньше была написана *Colossal Cave*, тоже по мотивам трилогии.

В конце восьмидесятых — начале девяностых фирма Interplay выпустила три игры по мотивам знаменитой эпопеи: *The Fellowship of the Ring*, *Two Towers* и *The Return of the King* — так называются части «Властелина колец» на английском языке. Это были ролевые игры, довольно точно передающие сюжет книги, а некоторые эпизоды, например встреча с Гэндальфом в Фангорне, были очень узнаваемыми. Конечно, один в один передать содержание книги не удалось, поэтому появились новые персонажи, созданные для оживления игрового процесса. Кроме того, в игре стали весьма условными расстояния — видимо, чтоб не испытывать терпение игрока многочисленными переходами. Я попробовал играть во вторую часть *Lord of the Rings*, вышедшую аж в 1990 году, и она, так же как и «Конан из Киммерии» понравилась



мне не графикой и звуком, а чем-то особым, может быть, знакомостью событий и персонажей, а может быть, и своей атмосферой настоящей

Шерлок Холмс... Сколько фильмов было снято по рассказам Конан Дойля! Да и на компьютере можно найти игру, рассказывающую о борьбе Шерлока Холмса против Потрошителя

го «Властелина колец». Правда, одноклассники не разделяли моего энтузиазма по поводу этой игры. Посмотрев на то, как маленькие фигурки перемещаются по одноцветному экрану и натыкаются на всяческие препятствия, они попросили меня кончать дурью маяться и включить что-нибудь покруче и посовременнее.

Фирма Legend, пожалуй, больше всех выпустила игр по фэнтезийным мирам разных авторов. Иногда это по-

лучались RPG, а иной раз, хотя и не очень часто, квесты. Например, не так давно была выпущена игра по миру *Шаннары*, который еще в 1982 году придумал Терри Брукс. Была игра и по знаменитому миру *Dragon Lance*, а также и по *Ксанфу* Стива Перри. И нельзя сказать, что фирма зверски портила повести и романы, переделывая все для собственного удобства и вырезая лучшие куски. Чаще всего игра строилась не прямо по книге, а компания заключала с автором контракт и они вместе писали новый сценарий. Иногда получалось так, что играть в игру было интересней, чем читать соответствующую книгу. Пример —

вышедшая игра *Wheel of Time*, основанная на мире Роберта Джордана. Я пробовал читать книгу Джордана и скис на десятой странице — уж очень все было нудно. А самолично ознакомившись с «Колесом времени», могу сказать, что данная смесь ролевой игры, трехмерной стрелялки и стратегии(!) весьма увлекательна и интересна.

Можно понять, что компьютерные и настольные ролевые игры напрямую зависят от книг-фэнтези. Конечно, авторы игр способны и сами придумать подходящий мир, со своей собственной спецификой и персонажами. Но будет ли такая игра хорошей, глубокой, интересной? Может, конечно, она получится именно такой, но с гораздо большей вероятностью выйдет нечто, не совсем похожее на полноценную ролевую игру, а скорее на обычный экшен. Сколько хороших игр, не только ролевых, вышло на основе миров, созданных множеством авторов! И *Betrayal at Krondor*, и смешной квест *Diskworld* и множество им подобных. И если бы на Земле не появился такой жанр литературы, как фэнтези, то мир компьютерных игр был бы более серым и тусклым, чем он есть сейчас.

— Алексей Свиридов
Живопись: Ханс Тиха.

Иллюстрации к книге
Э.Т.А. Гофмана «Крошка Цахес»

Очерк II. Монстрология
читайте в следующем номере

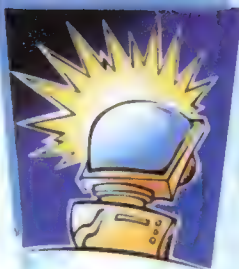


ЦИФРОВОЙ СТРАДИВАРИ

МУЗЫКА И ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

домашний КОМПЬЮТЕР

Популярный компьютерный журнал для всей семьи
ИГРЫ ■ ОБУЧЕНИЕ ■ РАБОТА ■ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Извещение

ЗАО «Компьютерная пресса»

получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа

Сумма

Заказываю _____ предыдущих номеров журнала
«Домашний компьютер»

Подписка на «Домашний компьютер» на _____ месяцев

Всего

Дата _____ Плательщик _____

Кассир

ЗАО «Компьютерная пресса»

получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа

Сумма

Заказываю _____ предыдущих номеров журнала
«Домашний компьютер»

Подписка на «Домашний компьютер» на _____ месяцев

Всего

Дата _____ Плательщик _____

Квитанция

Кассир

Вы можете заказать предыдущие номера журнала
(по 35 руб. за номер) и выпустить журнал на

1 месяц 35 руб.

3 месяца 100 руб.

6 месяцев 180 руб.

12 месяцев 320 руб.

**Подписываясь на весь год,
вы экономите 100 рублей!**

- Заполните прилагаемую квитанцию и оплатите ее в любом отделении Сбербанка.
- Заполните бланк заказа и пришлите его вместе с квитанцией об оплате (или ее копией) по факсу (095) 232-2165 или письмом по адресу: 117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, дом 8, ЗАО «Компьютерная пресса». Свой адрес пишите, пожалуйста, подробно и разборчиво.
- Почтовая доставка журналов ценным письмом начнется после поступления оплаты на счет, указанный в квитанции.
- Если заказ на подписку поступает в редакцию после 15 числа предподписного месяца, срок начала подписки автоматически переносится на следующий месяц.
- Среди подписчиков разыгрываются призы.

На сей раз призы для подписчиков предоставила компания «МедиаХауз». CD-ROM «Как работать и зарабатывать в Интернет» получают Купрещенков А.Л., п. Озерный, Смоленской обл., Беджанова Г.В., Михайловск, Ставропольского края, Музыка С.Н., Москва, Василенко В.С., Хабаровск, Степанов Г.Н., Саратов



Указанные цены действуют в России и Белоруссии. Для заказов из Казахстана и Украины цены увеличиваются на 50%. Цены для остального зарубежья и информацию по всем вопросам подписки можно узнать по телефону (095) 232-2165. Предложение действительно до 31 декабря 2000 года.

домашний
КОМПЬЮТЕР

Загляните на www.homepc.ru

Внимательные читатели уже наверняка обратили внимание на адрес www.homepc.ru на обложке журнала. Да, время пришло и теперь у журнала «Домашний компьютер» есть свой сайт. Здесь вы не только можете найти архив номеров журнала с января 2000 года, переведенных в электронную форму, но и немало таких материалов, которые не публикуются в бумажном журнале. Но сайт www.homepc.ru — это не просто приложение к журналу «Домашний компьютер». Здесь вы найдете много интересных оригинальных материалов на самые разные темы. Достаточно назвать лишь несколько рубрик сайта: «Это вы можете», «На первый взгляд», «Домашний бизнес», «Горячая десятка CD-ROM». Кроме этого, на сайте ежедневно публикуются новости, а д-р Хелп дает свои рекомендации. Непременно загляните на наш сайт. Не пожалеете!

Живопись: Лилия Калаус



Человечество изобрело компьютеры. Для музыкантов всего мира это был подарок судьбы, который открыл перед ними безграничные возможности и избавил от массы непродуктивной работы. Представители самых разных жанров — от классики до поп-музыки — стали усиленно искать, синтезировать, сэмплировать и секвенсировать, попутно осваивая новые чудеса техники; оформилась как самостоятельный жанр электронная музыка. На протяжении последней четверти двадцатого века мы услышали огромное количество интереснейших произведений, созданных с использованием высоких технологий.

В России есть целый ряд талантливых людей, применяющих компьютеры грамотно и со вкусом (смотрите наш Топ 10); однако большинство исполнителей, особенно в поп-музыке, не утруждает себя поиском чего-то нового и интересного. Общий уровень нашего поп-музыкального хайтека удручающе низок. Современные компьютеры, которые дают колоссальные возможности по созданию звука, музыканты используют примитивно до безобразия. Тон задает, естественно, группа «Руки вверх» — эта квинтэссенция музыкальной пошлости, бездарности и скудоумия. Гармония, ритм, тембры — все это сведено у «Руки вверх» к минимуму (не путать с минимализмом). Создается впечатление, что самое примитивное, что появляется у них в головах, сразу же и воплощается, без всякого анализа, обдумывания, поиска. Аранжировки, если этот термин вообще можно применить по отношению к их «творчеству», крайне убоги и однообразны. Но при этом компьютеры они используют самые современные и дорогие. Это все равно, что на скрипке Страдивари играть «Чижик-пыжик». Поэтому вполне ясно, что главные поклонники «Руки вверх» — это девочки-сиповки¹.

Кто-то может мне возразить, что в легком жанре другого и не нужно. Позволю себе не согласиться. Не нужно «усложнямов», но вкус и разнообразие ведь должны быть! Например, группа «Hi-Fi» тоже работает в жанре поп-музыки, но при этом использует компьютеры потрясающе продуманно, стильно и профессионально. Даже попсовые «Гости из будущего» работают с компьютерной техникой вполне грамотно.

Еще одна характерная особенность поп-музыкального процесса в России — популяйство. Большинство наших исполнителей считает своим долгом копировать удачные западные компьютерные ходы, вместо того, чтобы придумывать свои. Сто-

¹ Сиповки (жарг.) — девочки подросткового возраста, характеризующиеся низким интеллектуально-культурным уровнем; как правило, из неблагополучных семей. Типовые признаки сиповок — грязные ногти, сальные крашенные волосы и прокуренный сиплый голос.



ило Шер применить в песне *Believe* компьютерную программу, придающую голосу необычную, «роботизированную» окраску, как тут же все наши алены апины стали делать то же самое, повторяя прием один к одному. А где же собственные идеи? По-моему, все это носит оттенок какой-то ущербности.

Беден и узок круг нашей музыкальной тусовки. Из проекта в проект кочуют одни и те же пять-семь человек, считающие себя аранжировщиками, и тиражируют свои убогие клише. А так называемые продюсеры, или продюсера, как их хочется называть (на самом деле продюсер — это тот, кто создает продукт с художественной точки зрения, а не просто финансирует его), полностью полагаются на них — ведь это «престижные» люди (как же, они уже работали с какими-нибудь «Стрелками» или «Вирусом»!). Считается, что если один раз «прокатило» — значит, еще «прокатит». В итоге любое творческое начало выхолащивается, а без того примитивный исходный материал становится еще более идиотским. Создается впечатление, что голоса всех попсовых певцов записаны на одном и том же компьютере, в один и тот же микрофон и с одной и той же обработкой.

А где же настоящие музыканты, талантливые и профессиональные? Увы, они либо тихо творят в глубоком подполье, либо обслуживают попсовых певцов, создавая для них фонограммы соответствующего свойства. Может быть, хотя бы в новом году кто-то включит мозги и пожалеет наши уши, перестав печь на компьютерах одинаковые музыкальные пирожки?

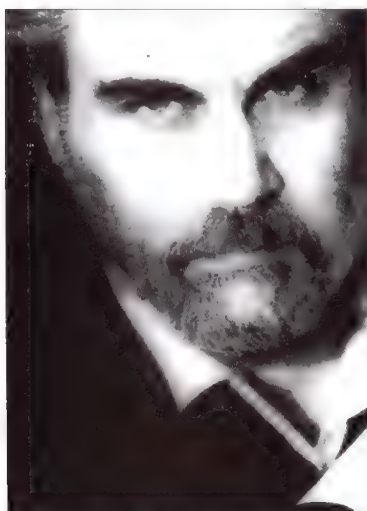
— Александр Осипов,
редактор «Цифрового Страдивари»
alexandre.ossipov@mtu-net.ru

На обложке: Кристина Агилера на концерте в Лас-Вегасе, 4 ноября 2000 года.
(AP Photo/Laura Rauch)



ИСТОРИЧЕСКОЕ «ДА»

Английская группа **Yes** по праву считается одним из основателей стиля прогрессивный рок (или арт-рок, что одно и то же). Именно музыканты Yes в начале семидесятых доказали, что несимфоническим коллективам тоже подвластно решение самых высоких художественных задач масштабного плана. При этом группа на протяжении своей более чем тридцатилетней истории не была в стороне от достижений высоких технологий. Например, ее гитарист Стив Хау одним из первых начал использовать гитарные синтезаторы, когда они только появились на свет — они уже хорошо слышны на альбоме *Close to the Edge* (1972). Не менее продвинутой техникой был и другой легендарный участник Yes — Рик Уэйкман, который применял весь арсенал клавишной электроники, начиная с простых одноголосных синтезаторов (типа Mini-Moog) и кончая самыми современными музыкальными компьютерами. Сейчас группа во всю использует Интернет для общения с публикой. В Сети группой созданы два мира — «Мир Yes» (YesWorld) и «Мир Сети» (YesNet). Формата MP3 Yes не боится — на www.yesworld.com выставлены песни группы в этом хайтековском формате. Вообще, тут можно узнать много интересного. Например, о том, что клавишником группы сейчас является русский человек по имени Игорь Хорошев.



Вангелис является одним из подтверждений старой истины о том, что в Греции все есть. Есть в ней даже свой композитор-электронщик, причем вполне мирового уровня. Но при этом в самой Греции он является персоной, «широко известной в узких кругах». Вангелис пользуется гораздо большей популярностью во Франции и Англии, чем у себя на родине.

Уже почти сорок лет Вангелис Папатанассиу (но все знают его только по имени, фамилия обычно опускается) экспериментирует со звуком, и делает это весьма успешно. Он выпускает как сольные пластинки, так и совме-

ЭЛЛИНСКИЙ РОМАНТИК

тные с самыми разными исполнителями, от Джона Андерсона из Yes до небезызвестного бордача Демиса Руссоса. Главное отличие музыки Вангелиса — легкость и прозрачность, а ее основное настроение можно характеризовать пушкинской строчкой «печаль моя светла». Поклонники композитора создали о нем сайт www.elsew.com, где можно узнать последние новости и обменяться мнениями о его творчестве.



Пианист и композитор **Херби Хэнкок** — признанный авторитет уже не для одного поколения музыкантов во всем мире, неутомимый новатор. Начав свою карьеру в шестидесятые годы в качестве джазового исполнителя (кстати, он является автором музыки к культовому фильму Антониони «Фотоувеличение»), в семидесятые он обратился к таким стилям, как джаз-рок и фьюжн. Последние годы Хэнкок более тяготеет к современному электронному джазу.

Но мало кто знает, что именно он был пионером применения компьютерных технологий в музыке. В частности, его альбом 1973 года *Headhunters* фактически положил начало новому направлению, став своего рода манифестом для поколения молодых экспериментаторов разных жанров — идеи Хэнкока использовались и в роке, и в джазе, и даже в поп-музыке. Прочитать



ВЕЧНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТАТОР

о нем можно на посвященной ему странице сайта звукозаписывающей фирмы Blue Note, издававшей пластинки музыканта (www.bluenote.com/bio.asp?artistid=3359).



Группа **Garbage** — нечастый пример того, когда высокопрофессиональная и отнюдь не простая музыка может завоевать массовый успех. Все три основателя группы являются мастерами своего дела экстра-класса, все они до создания коллектива достаточно долго работали продюсерами и очень хорошо владеют всеми новейшими высокими технологиями. В результате им удается делать то, что, скорее

ЗВУЧАНИЕ БУДУЩЕГО



всего, будет иметь перспективу в XXI веке — сочетать в музыке «живое» и компьютерное звучание.

На официальном сайте группы www.garbage.com можно узнать о ней практически все, от типа используемых в студии компьютеров до последних увлечений вокалистки Ширли Мэнсон. Хорошо сделана подборка фотографий, среди которых особо выделяется снимок с концерта Garbage на фоне сумерек.



Британский гитарист **Джефф Бек**, которого Эрик Клэптон, в далеком прошлом коллега Бека по группе Yardbirds, считает лучшим гитаристом современности, недавно удивил своих поклонников, выпустив альбом, полностью записанный с помощью компьютеров. Прежде Джефф Бек исполнял исключительно живую приключенческую рок-музыку, но на диске *Who Else!* присутствуют такие нехарактерные для него электронные стили, как техно, эмбиент и джангл. Нужно отметить, что использование высоких технологий только обогатило музыку Бека, придав ей остросовременное звучание и сделав возможной реализацию всех его творческих идей.



УДАРИЛСЯ В ТЕХНО

Джеффу Беку посвящен сайт www.epicrecords.com/jeffbeck, где, в частности, можно узнать о двух номинациях на премию Грэмми — первой за вышеупомянутый диск, второй за трек с обработкой битловской песни *A Day In the Life*, вошедший в альбом Джорджа Мартина *In My Life*.



Стинг, чей новый альбом *Brand New Day* совершает триумфальное шествие по миру, становясь платиновым в одной стране за

ПОЧЕРК МАСТЕРА



другой, показал себя глубоким знатоком компьютерной техники. При записи альбома он применял различные компьютерные эффекты, обработки голоса и инструментов и прочие разновидности программирования, причем делал это очень тонко и со вкусом. К примеру, это чувствуется в песне *Desert Rose*. Официальный сайт Стинга в Сети (www.sting.compaq.com) является полным отражением его личности — он такой же изысканный, точный и технически совершенный.



Компания Интел, издательский дом «Компьютерра», музыкальный портал www.m21.ru и радиостанция «Серебряный Дождь» предлагают публике попеть в преддверии Нового года. В декабре в двадцати крупнейших компьютерных московских магазинах (а также ГУМе и Детском Мире), оборудованных компьютерами и высокоскоростным доступом в Интернет, пройдет Первый Интернет-конкурс караоке-песни. Участники конкурса должны спеть под «караоке» русскую популярную песню из предложенного списка. Песни записываются



ПРОСНИСЬ ЗНАМЕНЫТЫМ

в файл в формате mp3 и отправляются на сайт конкурса. Там файлы выкладываются для всеобщего прослушивания и голосования. По итогам дня выбирается промежуточный победитель, которого приглашают в прямой эфир радиопередачи (ее ведет Петр Подгородецкий), дарят сувенир, и песня исполняется в прямом эфире. По итогам десяти дней конкурса образуется десять промежуточных победителей, для которых устраивается финал, с живым исполнением в одном из популярных клубов. Победителю вручается приз — компьютер на базе процессора Intel Pentium III. Вполне возможно, что конкурс откроет нам новые яркие имена. Ведь слушать трансляции будут не только простые радиослушатели, но и продюсеры, ищущие кандидатов на роль очередной музыкальной звезды. Так что, если вы мечтаете о карьере Земфиры или Майкла Джексона — вам стоит попробовать. Чудеса на Рождество, как известно, случаются — может быть, одно из них случится и с Вами (и вы проснетесь знаменитым).



Дэвид Боуи знаменит не только как музыкант и актер, но и как знаток компьютерных технологий, которые он активно применяет в своем творчестве. В частности, в записи альбома *Earthling* (1997) были широко использованы программирование, лупы (в том числе ударных инструментов), сэмплы различных звуков и эффектов.

В Англии недавно вышла книга *The*



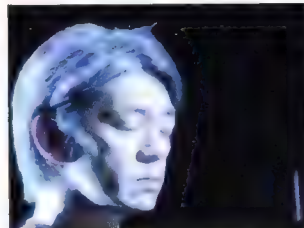
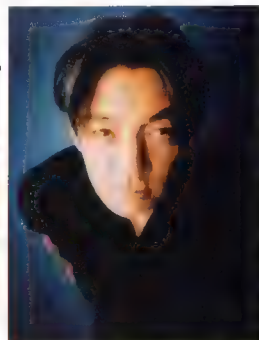
complete David Bowie, являющаяся наиболее полным справочным изданием о музыканте. На 450 страницах представлена информация о его альбомах, синглах, концертах, фильмах, сайтах в Интернете и т.д. Для тех же поклонников певца, которым книга недоступна, рекомендуем сайт www.davidbowie.com.



ЖИЗНЕОПИСАНИЕ ЗВЕЗДЫ

Японский композитор-электронщик **Рюичи Сакамото** более четверти века экспериментирует с различными жанрами и направлениями, от академической до поп-музыки, при этом все его творчество неразрывно связано с высокими технологиями. В конце семидесятых он был, наряду с группой Kraftwerk, пионером стиля техно-поп, затем развивал идеи таких течений, как рэйв и эмбиент, оказав на них колоссальное влияние. Сакамото много пишет для кино, в частности, он является автором музыки к фильмам Бертолуччи *Последний император*, *Под покровом небес* и *Маленький Будда*. Он записывался и выступал с такими признанными новаторами, как Дэвид Боуи, Игги Поп и другие. В 2000 году Сакамото выпустил два альбома — *BTTB*, на котором записал свои сольные фортепианные композиции, и *Cinematage*, сборник лучших электронных вещей, где принял участие, среди прочих, бывший вокалист группы Japen Дэвид Сильвиан. На сайте композитора www.sitesakamoto.com представлено много информации о его жизни и творчестве, особо интересен дневник, который Сакамото вел в разные годы, и фотографии, которые он сам сделал как в Японии, так и в других странах. «Я всегда стремился разрушить стены между жанрами и культурами. Вместо возведения границ, как делают многие, я соединял различные несоместимые вещи, и это для меня было самым интересным», — говорит музыкант.

РАЗРУШАЮЩИЕ ГРАНИЦЫ





От саксофона до Интернета — один шаг

Алексей Козлов — легендарная фигура в отечественной музыке. Создатель «Арсенала», одинаково интересного и в джазе, и в роке, и в брейк-дансе. Музыкант, который органичен всегда — и выступая с классическим составом, будь то Квартет им. Шостаковича или оркестр «Солисты Москвы» Юрия Башмета, и исполняя на пару с Макаревичем «пионерские-блатные» песни. Композитор, который творит уже четыре десятилетия, при этом всегда точно ощущая дух времени. Новатор, никогда не боявшийся плыть против течения. Теоретик, профессионально и доступно анализирующий любое музыкальное направление двадцатого века. Помимо этого, он прекрасно разбирается в музыкальной электронной технике, которая развивалась на его глазах. 2000 год ознаменовался для Козлова двумя компьютерными событиями — выходом двойного CD-ROM'a «Джаз, рок и медные трубы», содержащего всю его музыку, две книги и массу архивных фотографий, и созданием собственного сайта в Интернете — www.musiclab.ru.

Договорившись, что maestro уделит час своего времени «Цифровому Страдивари», я захожу в старинный, ухоженный дом на улице Щепкина. Вместо ожидаемых хором попадаю в небольшую, но уютную квартиру — типичное жилище музыканта. Перед моим прихо-

дом Козлов работал за компьютером — правил очередной текст для своего сайта. Алексей Семенович продемонстрировал мне его основные разделы с нескрываемым чувством гордости, ведь прежде такого не делал никто. В ходе нашей беседы, местами превращавшейся в его мини-лекции, Козлов четко и убедительно, как прирожденный педагог, изложил свою точку зрения на многое из музыкальной жизни двадцатого века. Фотографироваться для журнала он наотрез отказался — не хотел терять на это время, тем более что на его CD-ROM'e уже есть более трехсот фотографий (некоторые из них вы здесь видите). Перед уходом я задал музыканту лично для себя вопрос, на который нигде до этого не мог услышать или прочитать внятного ответа, — в чем разница между блюзом и ритм-энд-блюзом. Алексей Семенович охотно объяснил, причем так, что у меня в голове сразу все встало на свои места.

Вообще, в личности Козлова поражает его способность видеть суть вещей и явлений, анализировать, сопоставлять. Он смотрит в корень, увязывая все происходящее с общен историческим процессом, не теряя при этом присущего ему оптимизма. К сожалению, нет возможности привести здесь нашу беседу полностью, но, тем не менее, ее главная линия отражена исчерпывающе.



— Алексей, как, по-вашему, электроника и высокие технологии отразились на современной музыке?

— Естественно. И я хотел бы рассмотреть этот вопрос на примере сравнения таких специальностей, как композитор, аранжировщик и ди-джей, по нисходящей. Прежде композиторы сочиняли музыку либо наигрывая на рояле и записывая ноты, либо сразу фиксируя ее, если она звучала в голове, как, например, это делал Шостакович. Но, в любом случае, композитор расписывал партитуру, чтобы передать ее исполнителям, и тогда только музыка могла прозвучать. В двадцатом веке, когда стала развиваться масскультура и выросли масштабы распространения музыки, стала актуальной такая пара — композитор — аранжировщик. Композитор сочинял самое главное — мелодию и гармонию, т.е. попевку, а дальше, остальную работу, за него делал аранжировщик. Я сравниваю этот процесс с приготовлением пищи. Композитор — это тот, кто приносит на кухню хороший кусок мяса, а аранжировщик — это повар, который из этого мяса может приготовить либо очень хороший бифштекс, либо пережарить и испортить его. При этом поваром может быть и сам поставщик мяса. Если он умеет готовить, он из своего же куска мяса делает хорошее блюдо. Некоторые композиторы стали больше доверять хорошим поварам — аранжировщикам, которые могли сделать оркестровки лучше или быстрее, чем они сами.

— А если принесенное мясо изначально непригодно для употребления? Наверное, от его качества тоже что-то зависит?

— Конечно, зависит! Прирожденный композитор отличается от просто грамотного музыканта, умеющего сочинять, тем, что он может придумывать мелодии, или, говоря сложнее, — мелодико-гармонические паттерны. В принципе, сочинить нечто, похожее на мелодию, несложно. Загадка в том, почему одни мелодии живут, а другие — нет. Ведь существует масса музыки, написанной за несколько сотен лет — и симфонии, и оперы, песни, но из них только немногие становятся образцами мировой культуры. Почему? Потому что там есть мелодии. Но даже у великих мелодистов не всегда все гладко. Если сравнить два квартета Бородина, например Первый и Второй, — то Второй намного ярче и популярнее, потому что там есть ряд гениальных по простоте и запоминаемости мелодий, особенно в Ноктюрне. Ярчайшие темы во Втором концерте Рахманинова, они даже исполняются отдельно в разных ин-

Как только появились синтезаторы, компьютеры и секвенсорные программы типа Cubase или Cakewalk — возник новый тип композитора

терпретациях, как самостоятельные пьесы, независимо от воли автора.

Дар композитора — сочинить мелодию из нескольких нот, да так, чтобы она запоминалась с первого раза. Этим отличались Моцарт, Гершвин, Дюк Эллингтон, «Битлз». Я знаю десятки оркестров тридцатых годов, игравших не хуже, чем оркестр Эллингтона, но именно этот биг-бэнд вошел в историю, потому что исполнял мелодии Дюка, да еще в его аранжировках. Они моментально становились хитами. У нас таким был Исаак Дунаевский — что ни сочинит, все идет в народ, сразу. Кстати, Дунаевский сам делал все свои оркестровки, не доверяя никому. А вот Марк Фрадкин, согласно слухам, сочинял только мелодии популярных эстрадных песен, а аранжировки ему делали «рабы», молодые ребята из ВИА, которых он платил. И это было нормальной практикой, поскольку иначе его песни могли бы и не получить жизнь. Очень много музыки в Голливуде и на Бродвее было приготовлено аранжировщиками, когда композитору, автору основных тем, было некогда уже заниматься этим.

— А что плохого в том, что большее количество людей стало вовлеченным в процесс производства музыки?

— Дело в том, что произошла подмена понятий. Постепенно в сфере студийной практики, на киностудиях и в поп-бизнесе музы-



ку стали сочинять не композиторы, а те, у кого в руках был сам механизм ее производства. То есть бывшие аранжировщики, звукорежиссеры, музыкальные продюсеры, которые решили, что и у них получится не хуже. Ведь авторские гонорары в музыкальном бизнесе в середине столетия достигли огромных размеров. Композиторами захотели стать многие, и от этого заметно упал общий уровень популярной музыки. Она стала гораздо проще в мелодическом и гармоническом отношении. А сегодняшний типичный хит примитивен до неприличия.

— Что ж, получается, что в музыке все захватили аранжировщики, а настоящим композиторам остается лишь «кочевать»?

— Не совсем так. Все это было до начала эпохи вторжения мультимедийных технологий — здесь мы возвращаемся к нашей главной теме. Как только появились синтезаторы, компьютеры и секвенсорные программы типа Cubase или Cakewalk — возник новый тип композитора, человека, одаренного технически, способного активно освоить эти технологии и начавшего работать по совсем другим принципам, не завися от исполнителей и вообще от внешней среды. Например, как мог раньше композитор, у которого не было своей рок-группы, хора, камерного или симфонического оркестра, услышать, что он там насочинял? Просто играя на рояле, нелегко себе представить истинное звучание оркестра, хотя раньше только так и работали классики. А мультимедийная техника позволила композитору услышать со стороны любой тип сочиняемой музыки, будь то симфония или поп-песня. Причем в довольно реальном звучании. Когда появились сэмплы, стало возможным воспроизводить через компьютер звуки любых инструментов. Мне, например, это помогло написать целую программу для моей пластинки со струнным Квartetом им. Д. Шостаковича.

Техника стала помогать композитору сочинять, не завися от «человеческого фактора», не платя за репетиции, за перепись нот,



за запись фонограмм и т.п. Она частично сняла проблему комплекса неполноценности, присущую каждому творческому человеку, неуверенному в себе. Лично я, используя компьютер, сам научился писать музыку для струнных инструментов, поскольку мог постоянно проверять то, что я делаю, не показывая никому, пока не получится. Компьютерная секвенсорная техника взяла на себя всю непродуктивную и неприятную работу, т.е. запись партитур, расписывание всех отдельных партий, сохранение всех вариантов. Продуктивность творческого процесса композитора сразу повысилась, и в этом был колоссальный скачок.

— Но это, как я понимаю, касается действительно талантливых людей, у которых есть дар композитора. А сейчас ведь все, кому не лень, пытаются делать музыку, обложившись синтезаторами и компьютерами!

— К сожалению, да. У любой медали есть обратная сторона. Доступность этих технологий привела к иллюзорному ощущению у многих представителей нового поколения музыкантов, что они могут быть композиторами. Они даже не подозревают, как тяжело давалась эта профессия в прежние времена. Даже среди тех, кто оканчивал композиторский факультет консерватории, настоящих композиторов — небольшой процент, остальные, в лучшем случае, отличные оркестровщики. А сейчас молодые люди, даже не зная нот — а работать на секвенсоре можно, не зная элементарной музыкальной грамоты, — считают себя композиторами. Ну, есть слух, врожденное чувство ритма и колоссальное желание быть популярным, но это не значит, что ты можешь быть композитором! Ты можешь стать исполнителем, позанимавшись на инструменте несколько лет, можешь овладеть искусством аранжировщика, изучив гармонию и теорию инструментовки. Но композитор — это особый случай. К сожалению, массовая практика сочинения и аранжировки музыки при помощи секвенсора не сопровождается должным уровнем трезвой самооценки. Критерий прост: «Все, что я делаю — это современная музыка. А то, что сочиняли до меня — это уже устарело».

— А что Вы вкладываете в понятие «современная музыка»?

— Я помню, как в 60-е или 70-е годы понятие «современность» связывалось с наличием новой концепции, с концептуализмом. Причем на всех уровнях, от академической до рок-музыки. Концепция могла быть не обязательно чисто музыкальной. Для белой рок-культуры главным смыслом был социальный протест хиппи против буржуазности и продажности старшего поколения, против вой-

ны во Вьетнаме. Для черного населения США самым современным тогда стал «фанк», как средство самовыражения и борьбы за равные права. Поэтому «современными» для молодежи того периода были довольно сложные виды музыки — и психоделический авангард, и арт-рок таких групп, как Third Ear Band или Colosseum, и фанки-фьюжн Майлза Дэйвиса или Джона Маклафлина. Это было тогда, как ни парадоксально это звучит сейчас, — масскультурой.

Но во второй половине 70-х социальные проблемы были сняты, движение хиппи испарилось, а ему на смену пришло поколение диско-молодежи, беззаботной и расслабленной. Началась затяжная эпоха диско, совпавшая с развитием мультимедийных технологий. Представление о «современности» стало основываться не на какой-то концепции, а на сиюминутном личном ощущении себя в ситуации настоящего времени. Появились термины «эйсид-джаз», «драм-энд-бэйс», «джангл», «трип-хоп», «хауз» и др., относящиеся не к типу музыки, а скорее к технологии ее применения. Все большую роль в процессе создания современной музыки начинает играть технология так называемых «лупов». Но ведь при этом продолжают творить такие столпы современности, как Джо Завинул, Хэрби Хенкок, Пэт Метени или Чик Кория, которые не могут быть несовершенными, поскольку им присуще от природы обостренное чувство времени; такие как они и создают то, что подпитывает все современные жанры.

— Вы сказали о «технологии лупов», не могли бы Вы пояснить, что это означает?

— Я не считаю себя знатоком в этом вопросе. Поэтому постараюсь ответить попроще. В работе с секвенсорами аранжировщики имели дело, все-таки, с MIDI-файлами, созданными ими самими. Содержание таких файлов воспроизводилось при помощи электронных MIDI-сигналов, поступающих на звуковые модули или эмпилеры. То, что называют словом «луп» (петля), — это, практически, магнитофонная запись, сделанная в реальной студии, с помощью живых исполнителей. Нанимаются выдающиеся барабанщик, басист и клавишник, они наигрывают короткий, скажем, четырехтактный фрагмент. Если его многократно повторить, «склеив» в разных комбинациях цифровым путем, то получится аккомпанемент, фон к возможной пьесе или песне. Такие лупы в большом количестве изготавливаются на студиях, сбрасываются на CD-ROM и продаются тем, кто занимается «сочинением» музыки. Под такой аккомпанемент можно одной рукой наиграть что-нибудь «по слуху» — и произведение готово. Такие возможности развращают начинающих музыкантов. Проще всего подумать: «Зачем изучать гармонию, учиться играть на бас-гитаре, как Стэнли Кларк, на ударных, как Стив Гэдд и на клавишных, как Джордж Дюк, когда они сами и запишут нужный луп? А мне достаточно просто наиграть поверх свою тему». А ведь появились «композиторы», которым даже и наигрывать ничего не надо. Достаточно составить произведение из разных лупов. Что и происходит в ситуации клубной музыки, т.е. уже даже не аранжировщик подменяет композитора, а ди-джей.

— Но ди-джеи тоже нужны, ведь должен кто-то озвучивать «тусовки» в клубах и других местах.

— Правильно, и мне бы не хотелось, чтобы меня приняли за противника клубной музыки и ди-джеев. Вся эта «тусовочная» клубная жизнь — неотъемлемая часть сегодняшней ситуации, людям необходимо снимать стресс. Поэтому ди-джей, создающий звучащую среду в клубе или дискотеке, не только подменяет композитора, он является в каком-то смысле «инженером человеческих душ» и властителем дум. Печально, что в дискотеках и клубах одной музыки порой недостаточно для снятия фобий и стрессов, и молодые люди спасаются бегством в наркотики. Здесь еще не совсем ясно, музыка побуждает к наркотикам, или наоборот, но определенная связь между монотонностью лупов и «кайфом» есть. Для меня это все признак слабости и безволия той части молодежи, которая капитализировала в борьбе с реальностью, продолжая обманывать себя, думая, что это и есть «современный» способ жить.

— Алексей, какой, все же, на Ваш взгляд, была роль электроники и новых технологий в развитии музыки?

— Возвращаясь к электронной технологии, могу сказать, что она сыграла двоякую роль. Положительную в том, что она дала возможность проявить себя гораздо большему количеству одаренных людей, чем это было возможно раньше. Компьютер дает возможность раскрыть свой талант детям, которые моментально осваивают всю эту технику и проявляют себя с самых неожиданных сторон. С другой стороны, эти технологии, попав в распоряжение предпринимчивых и практичных людей, дали им возможность захватить ключевые позиции в поп-бизнесе, в результате чего мас-

скульптура полностью вытеснила из средств массовой информации все более или менее содержательные виды музыкального искусства. Поэтому понятие «музыкально-компьютерная студия» ассоциируется в наше время лишь с поп-музыкой. А композиторы, продолжая заниматься так называемой «серьезной музыкой», просто не могут позволить себе такую роскошь, как домашняя студия, или бояться этой сложной технологии. Тем не менее, есть определенный слой композиторов и исполнителей нового типа, умудряющихся работать по-новому, не меняя своих убеждений и вкусов, не скатываясь в чистую коммерцию.

— Кто, например?

— Например, английский саксофонист Кортни Пайн. Он недавно выступал в Зале им. Чайковского со своей группой, в составе которой был ди-джей, находившийся на сцене вместе с другими исполнителями. Техника применения секвенсоров и лупов была так деликатно использована, что только опытный профессионал мог отличить, где что звучит. Я и мои коллеги из «Арсенала» следили, где играет луп, а где живой музыкант. Ди-джей, стоявший на сцене как полноправный участник, вводил лупы и секвенции, которые позволяли достичь такого звучания, какого ни один живой ансамбль не смог бы добиться просто из-за несовершенства пока акустической техники. Но, когда было необходимо добиться психоделического эффекта, связанного с различными нюансами, с замедлением темпа, со свободной групповой импровизацией, тогда вся электроника отключалась и происходило то, что могут сделать лишь живые музыканты. В этом рациональном сочетании я увидел будущее современной технологии, которая не погубит живое искусство, не вытеснит его, а лишь обогатит.

— Вы стали активно применять в музыке синтезаторы, электронику и компьютеры, как только они стали появляться, т.е. более двадцати лет назад. Как, на Ваш взгляд, менялась эта техника?

— В действительности, первым у нас в стране был Эдуард Артемьев. Он начал работать на Макинтоше, как только тот появился. Ему это очень помогло в работе над киномузыкой. Я пошел другим путем. Сперва пришлось работать на примитивной японской Yamaha CX-5, а затем на Atari. Как только для IBM стали производить миди-интерфейсы и PC стал мультимедийным, я достал первую версию программы Cubase для него, и с тех пор работаю с ней, двигаясь вслед за появлением каждого нового софта. Мой ансамбль «Арсенал» всегда играл на самых современных электронных инструментах, которые мы покупали за огромные деньги у спекулянтов еще в 70-е годы, отказывая себе во всем. Я помню эпоху, когда все это начало появляться, и как это все стало ухудшаться. Например, Ensoniq уже не тянул по сравнению с Roland D50 — и скрипки непохожие, и звучит «с песком», и бас не тот. Ни один современный синтезатор не даст такого жирного звука, как Oberheim-1000, и такого сольного тембра, как настоящий Mini-Moog. Произошла странная вещь — совершенствование технологий привело к падению качества звука электронных инструментов, а не наоборот. Первые модели Rhodes Piano или Fender Jazz-Bass сейчас уже кажутся недостижимой редкостью. Металл в новых моделях саксофонов тоже не тот, что раньше.

Это, кстати, загадка цивилизации вообще, не только в мире инструментов. Могут привести такую аналогию. Я еще в сороковые и пятидесятые годы был поклонником всего американского, и всеми правдами-неправдами доставал, например, американские ботинки, которые были высочайшего качества, их сносить было невозможно. То же самое касалось одежды. А когда я приехал в Америку в конце 80-х и решил наконец-то купить все это прямо на месте, я не нашел ничего — одно барахло. Качество резко упало, и не потому, что разучились делать. Это целая стратегия — делать так, чтобы быстрее снашивалось, и чтобы чаще покупали. Точно такая же политика в поп-бизнесе с синглами. Сейчас вы не найдете в чартах таких исполнителей, как Стиви Уандер, чьи синглы слушали месяцами, потому что они не надоедали. Туда проталкивают сейчас звезд нового типа, у которых все хорошо звучит, но надоедает через день. Компании заинтересованы, чтобы люди минимум раз в неделю приходили и покупали новый сингл, а чарты — это политика навязывания как можно более частой покупки. Поэтому в современном поп-бизнесе не нужно высокое композиторское качество, нужна только упаковка — чтобы эффектно и качественно звучало.

— Любое прогнозирование — дело неблагоприятное. Но все же, как, по-вашему, современная музыка будет развиваться дальше?

— Я никогда не берусь прогнозировать что-либо, особенно в культуре, потому что всегда возникает какой-то неожиданный фак-

тор, который сразу все меняет. Я могу только сказать, чего бы мне хотелось в будущем: комбинации двух полярных культур — электронной и традиционно акустической. Должны появиться универсальные профессионалы, способные объединять эти составляющие в хорошей пропорции. Помимо этого, скоро наше телевидение, очевидно, потеряет свою общественную значимость, когда в компьютере через Интернет можно будет смотреть любую программу из любой страны. И мы будем слушать не эту постсоветскую попсу, а то, что нам захочется, включив Интернет, который, я уверен, скоро станет доступным всем.

— А каковы перспективы фирм грамзаписи в связи с появлением формата MP3? Не перестанут ли музыканты записывать пластинки, а слушатели — покупать их?

— Меня тоже очень интересует это. Сейчас, похоже, для фирм, издающих CD-продукцию, наступают тяжелые времена. Во-первых, появляются DVD, новый формат, а во-вторых, — форматы MP3 и MP4, популярность и качество которых возрастает. Прядет эпоха механических MP3-проигрывателей. Тогда вы сможете «нарезать» дома или купить готовые MP3 CD-ROM'ы, которые будут иметь продолжительность звучания часов на двадцать музыки. Я думаю, что CD перейдет в DVD и станет для богатых коллекционеров-меломанов, а для массового потребления будут MP3-файлы. Я

Ди-джей, стоявший на сцене как полноправный участник, вводил лупы и секвенции, которые позволяли достичь такого звучания, какого ни один живой ансамбль не смог бы добиться

сейчас уже «нарезаю» себе диски из MP3-файлов, но пока нет механических проигрывателей, хотя китайцы их уже выпускают. Кстати, еще одно достоинство формата MP3 — он не зависит от этой мерзкой политики навязывания вам своего вкуса, тактики однодневок, о которой мы говорили, там каждый слушает только то, что ему нравится.

— Как известно, Вы создали свой сайт в Интернете, расскажите немного о нем.

— Этот сайт — www.musiclab.ru — создан при участии «Юниаструм-банка». В его руководстве оказались люди, которые любят джаз-рок и неплохо разбираются в нем. Взяв на себя всю финансовую сторону, банк предложил мне возглавить этот проект. Наш сайт посвящен не «классическим» видам музыкальной культуры, таким как вся академическая музыка, традиционные виды джаза и большая часть рок- и поп-музыки, а тем стилям, которые возникли и продолжают существовать на стыке между устоявшимися, «классическими» жанрами, как продукт слияния между ними. К таким новым, синтетическим явлениям я отношу, прежде всего, весь фьюжн в разных его видах, от раннего джаз-рока до «smooth jazz». Уделено внимание и повлиявшей на него музыке соул и фанк, а также стилям прогрессив-рок, нью-эйдж, хип-хоп, эйсид-джаз, джангл и драм-энд-бэйс.

Кроме этого, мы выделили место для так называемого «мастер-класса», где лучшие специалисты будут делиться своими знаниями в самых разных областях, от исполнительского искусства до секретов мультимедиа.

На сайте есть своя Библиотека, Журнал с несколькими разделами и «Река времени» — особая таблица, аналогов которой я пока не нашел в Интернете. Она будет постоянно пополняться новыми данными и анализироваться. Рассказать о ней коротко невозможно, лучше зайти на сайт и посмотреть, а может быть, и принять участие в ее совершенствовании. Наш сайт открыт для мыслящих людей.





Легенда о земляничных полянах в сетевом Эдеме

Вот вы недавно сказали мне, что вам нужна какая-то интрига в Интернете, какой-нибудь горячительный сюжетец. Не знаю я никаких увлекательных историй в сегодняшнем Рунете. Все скандалы — мелочные разборки между маленькими шоуменами, которые продолжают друг друга доказывать, что они круче крутых яиц. Или появление политизированных сайтов с какими-то «обличениями» и «разоблачениями» (причем, я думаю, и те и другие финансируются самими объектами разоблачений). Вы что, хотите, чтобы я провела сравнительный анализ сайтов «Лужков» с «zh» и «Лужков» с «j»? Может, это и смешно, да только мне это совсем не интересно. Вообще, я боюсь, что нас с вами забавляют разные вещи. То есть не разные — разнообразные, а у вас — свое, у меня свое.

Тем не менее, вы хотели, чтобы я приложила руку к составлению сборника интернетовских легенд и мифов конца XX века, и я обещала что-нибудь да приложить. Прикладываю. Могу «припечатать» так называемых «столпов отечественного веб-дизайна». Тёма Лебедев и пр. Хотите? Меня просто тошнит от их самоуверенного навязывания всем своего визуального минимализма. Не хотите с ними ссориться? Бойтесь? Хорошо. Уйду на более нейтральную территорию. Рок-роллеры и попперы в свете развития компьютерных сетей и новейших технологий. А попросту говоря, какого черта наши нищие ребята с гитарами забыли в Интернете и почему богатенькие ребята с «фанерной» лабудой туда не стремятся. Тут уж ни вам, ни мне бояться нечего — туповатые мальчата из «На-ны» или девоньки из «Блестящих» не читают этот журнал, как, впрочем, и вообще ничего никогда не читают, разве только

Наталья Комарова, по прозвищу «Комета» — легендарный продюсер рок-н-рольных концертов в семидесятые и восьмидесятые годы. Окончила филологический факультет МГУ, защитила кандидатскую диссертацию на социологическом факультете МГУ. Президент интернет-клуба СКРИН. Уверена, что секс — двигатель прогресса, и его нельзя остановить.

мению в кабаке, да и то по слогам. А слово «Интернет», я думаю, принимают за какое-то модное ругательство или сексомедиаментозный термин.

Надо сказать, что западные поп-звезды, всякие там принцы и боуи, давно уже тусуются в Сети. У нас же одним из первых культурологических сайтов был сайт андеграунд-рок-группы «Аквариум». А

Гдетамолодая шпана, что сотрет наслица земли?

сейчас многие (в том числе и я) не пойдут на концерт «Аквариума» в какой-нибудь гнусный «Олимпийский», а предпочтут заскочить на одну из многочисленных аквариумовских страниц в Интернете почитать старые тексты или новые новости. С квартирных концертов Бориса Гребенщикова и Юрия Шевчука в московских коммуналах мы почти сразу шагнули в сначала безмолвный, а теперь и звучащий, и даже очень качественно в формате MP3, мир сетевого российского рок-андеграунда. Да-да, опять все те же имена, те же лица, знакомые тексты и мелодии...

Ситуация для стороннего наблюдателя достаточно парадоксальная. Мне же все ясно как божий день. Активное присутствие западных поп-исполнителей в Интернете объясняется отнюдь не тем, что они умнее или продвинутее нашего зайки Филипки или стареющего ловеласа-гусара Газманова. Просто у них «от здания к зданию натянут канат, а на канате — плакат» не про лампочку Ильича в каждый дом, а про Интернет — для каждой американской домохозяйки. Соответственно, и «Спайс герлз» должны «помнить» каждую домохозяйку и каждого подростка. Как же тут без Интернета? Акт будет неполноценен. В России же рядовая домохозяйка на бумажке в клеточку столбики доходов и расходов пытается свести к какому-нибудь хоть приблизи-

Мы взяты в телевизор.
Мы пристойная вещь.
Нас можно ставить там.
Нас можно ставить здесь.
Но в игре наверняка что-то не так...
Группы «Аквариум», «Лесной» «Пас»

Наталья Комарова

тельному соответствию, и в отчаянии выбрасывает в окно сначала голодных детей, потом сама сигает вниз от невозможности смотреть на эти цифирки. Так что компьютерам и какому-то там «интир-нен-ту» здесь просто делать нечего, а значит, нечего ловить в Сети и убогим кумирам наших домохозяек и залитых дезодорантом девиц (которые маются от неразделенной любви к какому-нибудь интернациональному Иванушке — лучше бы научились по Интернету лазить и всякие фан-клубы виртуальные организовывать).

Зато уж вечно диссидентствующей российской интеллигенции и студенчеству — просто в кайф вновь, как и в 60-е, 70-е, 80-е годы XX века, как и во времена декабристов, как и во времена междоусобиц князей раннехристианской Руси, вновь почувствовать себя в оппозиции, в меньшинстве, причастном к элитарной коммуникативной среде, недоступной для рядовых домохозяек, ввиду их нищеты, и для начальственных папиков, ввиду их генетической тупости. Они счастливы очутиться в среде, труднодоступной для цензурирования и контроля, ввиду глобальности Интернета и принципиальной невозможности никакому надзирающему органу остановить прогресс. И вот в цифровой мир переселяются те же «Аквариум», «Наутилус Помпилиус», ДДТ, «Алиса», причем в реальной жизни они все уже изрядно опопсовели и покуснели, а в виртуальной — сохраняется иллюзия юношеской художавости и неконформности. Вот вам и самая что ни на есть виртуальная реальность, то бишь иллюзорное бытие псевдосуществующих реальных персонажей (не надо меня исправлять — я сказала, что хотела сказать).

Недавно у нас в интернет-кафе СКРИН был большой сейшен известного московского фри-джазового саксофониста Сергея Летова (Сергей показывает у нас все свои проекты каждую последнюю субботу месяца уже в течение двух лет, с видеотрансляцией вечеров в Сеть и размещением их впоследствии на своей странице www.screen.ru/altTV/letov.htm на сайте



нашего клуба). Так вот в этот раз под аккомпанемент саксофона Сергея спел несколько песен его брат Егор Летов — личность более чем одиозная и, вне всякого сомнения, известная хотя бы по многочисленным лаконичным надписям «ГрОб» на стенах домов и портретам Егора на черных майках подростков. Да, лидер группы «Гражданская оборона» и идеолог сибирского панк-рока (как он некогда называл себя) впервые появился в Сети, а на следующий день провел первую в своей биографии пресс-конференцию на чат-канале. Мы же, воспользовавшись случаем, попытались сделать видеointerview с ним, благо все это происходило опять-таки в СКРИНе. Да, это хорошо, что по Интернету ходит пока некачественная картинка в маленьком окошке. Надеюсь, что никто просто не мог рассмотреть этого кошмара — за десять лет, что я не видела Егора Летова, он изменился до неузнаваемости. И, слава богу, его многочисленные поклонники знают его только по резким и злым песням предыдущих лет, ибо сейчас я видела просто развалину, а не человека. Тем не менее, в Рунете существует популярный сайт www.grob-records.go.ru. И группа «Гражданская оборона» по-прежнему зовет и призывает. Независимо кого и куда.

А кто-нибудь считал, сколько в Рунете страниц, посвященных «Аквариуму»? Я думаю, их сейчас больше, чем в 80-е годы надписей в лифте «БГ-бог». А сколько в Сети «Агаты Кристи», «Чайфа», ДДТ и пр. И мы не избежали рок-присутствия на нашем сайте (учитывая мое прошлое, было бы удивительно его избежать!). Только вот я стараюсь все же поддерживать знамя (чахлый флажок на тоненькой кривенькой палочке) отечественного рок-андеграунда. Поэтому на сайте СКРИНа мы делаем страницу странноватого «Вежливого отказа», «Веселых картинок» (остатки некогда очень скандального проекта «ДК»), авангардного перкуссиониста Михаила Жукова, игравшего со «Звуками Му» и Курехиным.

Сайт СКРИНа — исходная точка, с которой началось продвижение нашего рока в Сеть. В 1997 году мы провели первую трансляцию в Интернете рок-фестиваля из академического подмосковного поселка Черноголовка. Два дня там играли замечательные молодые рок-команды из Питера, Архангельска, Риги, Краснодара. Они знали, что их выступления идут в глобальную компьютерную сеть и очень гордились этим. Наши молодые рокеры легче и проще относятся к Интернету. Они входят туда без лишней помпезности, но с осознанием того, что они пришли сюда не зарабатывать деньги, в отличие от западных исполнителей, а тратить их, безвозвратно и глупо. Это вселяет оптимизм, ведь для меня, например, главное, чтобы наши богатые убогие поп-исполнители как можно дольше не приходили в Интернет, а с молодыми рокерами мы всегда найдем о чем поговорить и что выпить. Они и будут, я думаю, новыми рок-героями русского сектора Интернета. Той «молодой шпаной, что сотрет нас с лица земли». И я буду только рада этому.





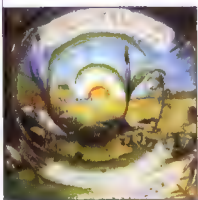
BILL LASWELL

Emerald Aether: Shape Shifting/Reconstructions Of Irish Music

Билл Лозуэлл, как никто другой, уме-

ет стыковать музыку различных «классических» жанров с современным звучанием; не стал исключением и этот альбом, составленный из обработок ирландского фольклора. В его записи приняли участие аутентичные исполнители кельтской музыки — певица Кэран Кейси, флейтист Мэтт Моллой и вокалист Джерри О'Салливан. Лозуэлл придал ирландским народным песням необычное, электронное звучание — оно меняется на протяжении альбома и напоминает то стиль фанк, то драм-энд-бэйс, то эмбиент; при этом полностью сохранен весь колорит исходных фольклорных мелодий. В итоге, получилось очень удачно — красивая музыка в высокопрофессиональной оболочке современных аранжировок.

МУЗЫКА ХАЙТЕКА ОБЗОР ДИСКОВ



OZRIC TENTACLES

Swirly Termination

Ребята из Ozric Tentacles — поклонники психоделических экспериментов конца шестидесятых и арт-рока семидесятых, и это чувствуется в их музыке. Альбом *Swirly Termination* содержит семь со вкусом сделанных композиций, наполненных внутренней энергией и абсолютно уместным экспериментированием с гармониями и ритмом. Фантазию музыканты проявили немалую, мелодические паттерны в каждой из композиций меняются не один раз, причем все они разные. Нужно отметить и прекрасную техническую вооруженность группы. Весь альбом построен на сочетании высоких технологий с живыми инструментами, и баланс между ними найден оптимальный. «Хипповые» по своему содержанию композиции диска звучат как из XXI века — удачно использованы секвенсоры, сэмплы и другие атрибуты современности, а общее настроение альбома приближает его к стилю индастриэл.



CHROMA KEY

You Go Now

Очень стильный и интересный альбом, сделанный с большим вкусом, а главное — не скучный.

Пожалуй, тот несчастный случай, когда чисто электронная музыка воспринимается как абсолютно живая, а при повторных прослушиваниях не надоедает. Характерная особенность альбома — он сразу же создает определенное настроение, которое сохраняется до самого финала; местами оно ближе медитативному, местами — психоделическому. В музыке присутствуют мелодичность, разнообразие и некая привлекательная тягучесть, любование красивыми аккордами, что роднит ее по духу с «Пинк Флойд», особенно ранним.

Кевин Мур, автор идеи и ее исполнитель, не один год был участником Dream Theatre, и, безусловно, привнес в свой новый проект некоторое его влияние. Вместе с тем альбом *You Go Now* можно считать новым воплощением электронного арт-рока, в котором концептуальность и глубина сочетаются с простотой и доступностью для каждого.

МАДОННА, ЛАЙКА И ДРУГИЕ



LAIKA

Good Looking Blues

Несмотря на название, к блюзу альбом не имеет никакого отношения. Участники этой американской электронной группы — люди не без юмора, и обложка данного диска — тому подтверждение. В альбоме можно услышать смесь рока, мягкой электроники, новой волны и танцевальной музыки. Инструментальные фрагменты звучат так же убедительно, как и неповторимый вокал Маргарет Фидлер, идейной вдохновительницы всего проекта. Некоторые отрывки оказывают гипнотическое воздействие на слушателя, другие, наоборот, веселят. Где-то интонация альбома приобретает цинично-саркастический характер, где-то — лирический. В любом случае, это очень подходящая музыка для веселого времяпрепровождения, особенно в клубах не самой примитивной репертуарной ориентации.



MADONNA

Music

Мадонна решила не отставать от времени и выпустила диск, полностью выдержанный в духе высоких технологий. Эксперимент удался на славу — альбом хорошо принят публикой и критикой. В его создании принимало участие несколько продюсеров, в том числе такие асы современного компьютерного звука, как Мируэйс и Орбит.

Нужно отметить, что Мадонна очень органично вписалась в компьютерный саунд. Диск сохраняет присущую певице интонацию чувственности, но звучит абсолютно по-новому — жанр альбома можно определить как смесь стилей эмбиент, трип-хоп и танцевальной электронной музыки. Он слушается с интересом, создает настроение некоторой рефлексивности и вызывает ощущения калейдоскопа цвета, техники, стильности и глубины.



ЛИГА БЛЮЗА

Живая коллекция

Пожалуй, блюз — чуть ли не единственный музыкальный жанр, который не затронули компьютеры и высокие технологии. Но данный диск — пример того, как компьютерная обработка абсолютно живого звука может значительно улучшить его восприятие. При создании «Живой коллекции» были применены аналоговые запись и микширование, но цифровой мастеринг. Звучание диска от этого только выиграло — оно стало кристально чистым, прозрачным, лишенным помех и посторонних шумов. Группа, бессменно возглавляемая Николаем Арутюновым, представляет в живом концерте лучшие вещи собственного сочинения вперемежку с кавер-версиями образцов западного блюз-рока. Как всегда у «Лиги блюза», эмоции «прут» на всю катушку, страсти безумствуют, драйв присутствует в каждой ноте. При этом все исполняется технически безупречно — глубинный, с «черным» оттенком вокал Арутюнова идеально ложится на слаженную игру инструменталистов и отличный бэк-вокал, в котором явно выделяется мощный голос Маши Кац. Местами кажется, что ты уже в Чикаго и вот-вот встретишь Мадди Уотерса...

Диски предоставлены пианистом
Георгием Аветисовым из своей
личной коллекции
(avetissov@mail.ru)

«Грувбокс» — это круто

Своего рода открытие сделала недавно для себя московская группа «Черные стрелы амура», исполняющая электронную музыку в стиле «джангл». Все технические проблемы коллектива были решены после приобретения музыкального компьютера нового поколения «Грувбокс» (Roland MC-505 Groovebox), с помощью которого участники группы теперь создают и исполняют свои композиции. «Грувбокс» предоставляет огромные удобства при сочинении музыки, а на «живых» концертах заменяет ритм-секцию, воспроизводя партии баса и ударных. Уникальность этого компьютера в том, что он одновременно является источником звука, секвенсором и цифровым магнитофоном.

— После появления «Грувбокса» у нас изменился сам подход к музыке, — говорит руководитель группы гитарист Сергей Хаза-

ньютера, чье название можно перевести как «клевый ящик» (groove — на муз. сленге — ритм, завод, драйв, а также клевый, крутой), действительно велики. Это и восемь каналов для записи, и огромный выбор звуков и инструментов (одних только драм-машин — 26 видов), и генераторы для получения аналоговых звуков, и многочисленные фильтры, арпеджиатор, и даже встроенный терменвокс. «Грувбокс» незаменим как концертный инструмент, позволяющий вносить изменения в музыку непосредственно во время игры и служащий микшерским пультом для внутренних звуков. Он обладает большой памятью — в него можно «за-

бить» до пятидесяти песен.
— Теперь мы всегда говорим молодым музыкантам, — продолжает Хазанов: если ваши финансовые возможности ограниче-

Этот компьютер является источником звука, секвенсором и цифровым магнитофоном.



нов. — Раньше мы брали в расчет музыкантов ритм-секции, которых нанимали для игры, а теперь имеем абсолютную свободу самовыражения и спонтанного сочинения музыки, экспериментируя с «Грувбоксом», который никогда не будет выражать своего возмущения, в отличие от живых музыкантов.

Возможности этого музыкального ком-

пы, но вы хотите сочинять и исполнять желаемую музыку, то инструмента лучше «Грувбокса» вы не найдете. Он сравнительно недорог (\$1150), компактен, удобен в применении. Но не забывайте о том, что никакая, даже самая совершенная техника не заменит души и таланта.

MERRY XMAS EVERYBODY!



Декабрьским утром 1973 года Нодди Холдер, проснувшись в своей лондонской квартире, выглянул в окно и обнаружил, что вся улица Найтсбридж покрыта снегом, а Гайд-парк напоминает декорацию к рождественской сказке — деревья, кусты, дорожки и даже Эдинбургские ворота были абсолютно белыми. «Ни фига себе, снег», — подумал Нодди и стал называть Джиму Ли, который с трудом проснулся после употребленных накануне двух бутылок «Jack Daniels».

— Поднимайся, чувак, — сказал Холдер другу, — и посмотри в окно, это же сюжет для песни. Начинать сочинять, а я пока текст набросаю.

Идея писать песню не вызвала в Джиме энтузиазма. Последние пару недель он находился в растрепанных чувствах, особенно после того, как его подруга Мэгги ушла к Холдеру. Правда, на дружбу с ним это не повлияло, и главная творческая единица группы Slade — Холдер-Ли — была сохранена для истории.



Ли медленно направился в ванную, и, войдя в нее, оказался по щиколотку в воде. «Вот мерзавец», — подумал он о своем соседе сверху Алане Рамзи, известном пьянице и дебошире, а в прошлом — чемпионе Англии по верховой езде.

Несмотря на все перипетии, ближе к вечеру Джим подключил гитару и начал наигрывать мотив, который мог бы сойти за рождественский. В процессе сочинительства его дважды ударило током от гитары, которая не терпела залитой водой электрической проводки, но он стойко завершил творческий процесс, и около полуночи пропел подтянувшегося Холдеру главную тему.

— Старичок, это клевое! — произнес Нодди и тут же подобрал слова, а спустя еще полчаса они уже орали на два голоса песню Merry Xmas Everybody.

Как бы то ни было, но она сразу же попала в британский хит-парад на первое место и продержалась там 5 недель, а с 1980 по 1986 годы, семь лет подряд, на каждое Рождество вновь попадала в горячую двадцатку, к большому удивлению самих музыкантов. Песня стала своего рода рождественским гимном рокеров всех стран, а с приходом эпохи высоких технологий обрела новую жизнь в формате MP3. Давно уже не существует группы Slade, но ни одно рождество не обходится без ее нетленного опуса, запущенного из Интернета. Те же, кому Всемирная сеть пока недоступна, могут запустить его с CD-ROM'a «Музыкальная энциклопедия SLADE», выпущенного в 1999 году фирмой KorAx. Merry Xmas Everybody!



Концерт для модема и гитары

Как это — несовместимые понятия? Только не говорите, что не видите между ними никакой связи! Связь имеется, и, между прочим, весьма крепкая. Разумеется, не в области исполнения музыки — только представьте себе здоровенного волосатого металлиста, «лабающего» соло под звук коннекта J. Хотя если учесть, что в одной из композиций группы Sepultura этот самый звук слышно весьма и весьма отчетливо, то вообразить подобное будет не очень сложно...

Но, кажется, я отвлекся. А связь заключается вот в чем: при помощи модема и компьютера можно выудить из Интернета море полезной для гитаристов информации. Это и уроки игры, и разного рода программы, и ноты, не говоря уже о текстах песен (может быть, вы помните толстые тетрадки, исписанные от руки текстами, бывшие в ходу еще лет шесть-семь назад?) — короче, все, что угодно. Если вы только начинаете играть на гитаре, то сможете найти руководства по игре, пособия «для чайников» и т.д. Говорят, до-

машнее музицирование опять входит в моду... Опытные же гитаристы смогут узнать что-то новое, развить свое мастерство, отыскать ноты, которые будто бы назло никак не удается найти в «бумажном» варианте.

Итак...

Какой адрес для сайта «про гитару» может быть естественнее, чем www.guitar.ru? Пожалуй, никакой. Вот с него-то мы и начнем.

Сайт Guitar Studio, расположенный по этому адресу, выделяется, во-первых, разделом «Мастер-класс» — уроки игры на гитаре. В отличие от аналогичных разделов других сайтов, здесь имеют место уроки как для начинающих (например, один из уроков посвящен расположению нот на грифе — куда уж проще?), так и для «продвинутых» исполнителей. Среди них, в частности, представлен любопытный материал о технике игры Андреаса Сеговии. Многие из уроков специально написаны для Guitar Studio. Однако наибольшее впечатление на меня произвело опи-

сание способа настройки гитары в буквальном смысле на глаз, причем не с помощью программы-тюнера, а при помощи обыкновенного телевизора или монитора! Воистину, великая вещь — физика...

Впрочем, если вам чужды подобные изыски (или, если хотите, извращения), вы всегда сможете скачать с Guitar Studio обычный гитарный тюнер. Как, впрочем, и многие другие полезные программы — раздел «Программы» также заслуживает самого пристального внимания. Программные эффект-процессоры, построители аппликатур аккордов, драм-машины и метрономы, нотные и таблатурные¹ редакторы, тюнеры — вот далеко не полный список содержимого этого раздела.

Присутствуют на сайте и материалы по «железу» (в данном случае, пожалуй, скорее по «дереву»), форумы по самым разным вопросам, MIDI-файлы, различные FAQ... В общем, отличный сайт. Очень много полезной информации. Единственный его недостаток — малое количество нот, к тому же практически все они предназначены для бас-гитары. Однако на этот случай существуют нотные архивы.

Такие, например, как «Нотный архив Бориса Тараканова». Этот сайт содержит большое количество нот для самых разных музыкальных инструментов. Ноты же для гитары находятся по адресу www.cdru.com/tboris/notes/guitar.htm. В отличие от Guitar Studio, где ноты представлены в формате программы Encore, здесь лежат обыкновенные отсканированные листы бумажных нотных сборников. Это исключает необходимость поиска каких-то дополнительных программ, однако несколько напрягает в смысле размера файлов.

Аналогичным образом представлены ноты и на сайте «Библиотека гитариста» (www.strings.ru). Только здесь это далеко не единственный полезный раздел. По-

¹ *Таблатуры* — альтернативный способ записи гитарной музыки, основанный на непосредственных указаниях «какую струну когда и сколько раз дернуть». Это позволяет быстро читать запись, однако если вы относитесь к игре на гитаре серьезно, лучше все-таки попрактиковаться в чтении «с листа». Что после некоторой тренировки окажется не намного сложнее чтения таблатур. Если же вы еще «не созрели» для этого — FAQ по чтению таблатур можно найти, например, по адресу <http://faqserver.hotmail.ru/guitar.htm>.



мимо нотного архива, заслуживают внимания неплохая подборка MP3-файлов (кстати, размер этих файлов непривычно мал — звучит-то одна гитара, и аудиопоток очень хорошо сжимается), а также прекрасно аннотированная коллекция ссылок на гитарные ресурсы.

И «Библиотеку гитариста», и «Нотный архив Бориса Тараканова» объединяет одна общая особенность: они практически целиком посвящены классической гитаре. И еще: для того, чтобы свободно читать ноты «с листа» и одновременно выстраивать на грифе аппликатуру, нужна некоторая практика. У начинающих это вызывает серьезные затруднения. Так как же быть, если вам вдруг захочется сыграть что-нибудь более современное, не

**на раскаленном
чутьлине до красна
модеме уже в пору
жарить яичницу**

мучая себя разбором этих малопонятных закорючек на нотном стане?

Для начала можно зайти в «Клуб гитарной игры» (www.guitar.koenig.ru). «Более современное» представлено здесь композициями Ингви Мальмстина, Джо Сатриани и Майкла Анджело. Но не обделены вниманием и классики — Паганини, Моцарт, Бах... Причем практически все имеющиеся на сайте ноты снабжены таблатурами, прочитав которые сможет даже человек, абсолютно не знающий нотной грамоты. Для некоторых композиций имеются и партии ударных в формате MP3.

Вот только для начинающих гитаристов все это вряд ли подойдет — чтобы сыграть представленные здесь произведения, нужно обладать определенным мастерством. Как, впрочем, и для того, чтобы воспользоваться немногими находящимися на сайте уроками игры. Так что начинающие смогут разве что почитать статьи о мире гитарной музыки.

Но не стоит отчаиваться! Посетите, например, раздел «Самодельный блюз» на страничке Дмитрия Васильева (<http://paracels.yrh.yar.ru/silent/blueless/schedule.htm>). Здесь автор в несколько нетрадиционной, но вполне доступной форме рассказывает о базовых принципах блюзовой игры, об ее теории и практике, дает рекомендации по практическим занятиям.

Большое количество материала для обучения можно найти на сайте Guitar music (http://members.nbci.com/g_addict/). Содержание сайта весьма необычно: аккордовые прогрессии джазовых стандартов и разнообразные гитарные риффы. Неплохой материал как для тренировки, так и «для души».

Однако, несмотря на многообразие

представленных риффов, там отсутствует «рифф столетия» из композиции «Smoke on the water». Придется вам заглянуть в его поисках на www.guitars.ru. Он там, естественно, не один, а в хорошей компании нескольких десятков других риффов и таблатур. Вообще сайт довольно крупный, возникший не так давно, но обладающий значительным потенциалом.

«А не хватит ли уже музыки? Это все, конечно, хорошо, но ведь иногда под гитару и спеть чего-нибудь хочется!» — можете подумать вы.

Полностью согласен. Что нужно, чтобы спеть хором какую-нибудь веселую (или невеселую) песенку? Нужно знать текст, знать мелодию — вот, в общем-то, и все. Для начинающих неплохим подспорьем будут расставленные аккорды аккомпанемента.

Текст и аккорды нужной песни найти легко. Наиболее известный архив текстов и аккордов так и называется — «Аккорды» (www.accords.ru). Сайт содержит большое количество текстов как российских, так и зарубежных групп и исполнителей, а также бардовские песни, переделанные песни, песни из кинофильмов и так далее. Архив постоянно пополняется по заявкам посетителей самими же посетителями. Видимо, поэтому в него частенько попадают песни таких... э-э-э... в общем, «негитарных» групп, вроде «Руки вверх» и всеми любимых «Иванушек». Лично мне всегда было страшно интересно, как можно петь под гитару, например, «Крошка моя»? Строго говоря, непонятно, как вообще можно петь такое...

«Песни.Ру» (www.pcsni.ru) — сайт, посвященный в основном песням отечественных рок-исполнителей. «Самый полный музыкальный каталог» — гордо гласит заголовок на главной странице. Ну разве что каталог, поскольку количество песен на сайте вызывает недоумение. Больно уж мало их там. А ведь, казалось бы, название обязывает...

Если вы ищете текст какой-нибудь редкой отечественной песни — скажем, бардовской, КСП-шной, или же просто случайно услышанной где-нибудь — обязательно загляните в библиотеку Максима Мошкова, раздел «Авторская песня и русский рок» (www.lib.ru/KSP/). Например, я нашел там в разделе «450 неразобранных песен» оригинальный текст песни, из которой знал только первый куплет:

Мы выходим на рассвете, из Сахары дует ветер,

*Поднимая тучи пыли до небес,
Ну а мы не унываем, с нами Бог и с нами зная,*

И тяжелый карабин наперевес...

Оказалось, что этот текст — просто перевод стихов Р. Киплинга. Но приобретший немалую известность: например, в одном из вариантов это «афганская» песня.

И, наконец, Slide (www.lavka.ru/slide/index.phtml) — архив аккордов и табла-



тур российских и зарубежных исполнителей. Здесь к количеству песен придраться сложно — более двадцати тысяч текстов с аккордами и таблатурами! Зато можно слегка придраться к дизайну — бедновато и почему-то несимметрично. Впрочем, для подобных сайтов дизайн — далеко не главное.

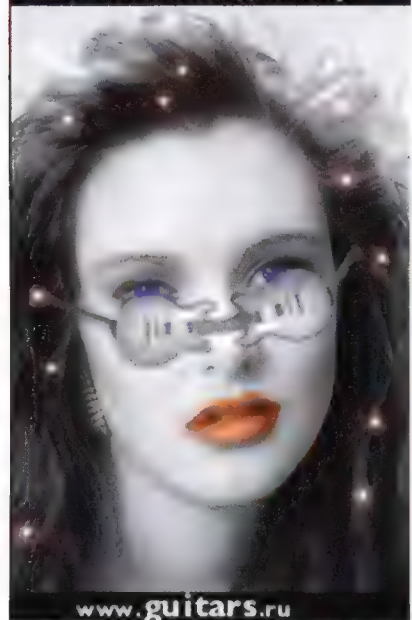
Далее. Мелодия. Чтобы услышать мелодию песни, можно скачать интересующую вас композицию в формате MP3. Это занимает немало времени и, как следствие, немало денег (если, конечно, у вас нет «хлеба» доступа к Сети). Однако того же самого результата при значительно меньших затратах можно добиться, отыскав нужную песню в формате MIDI (скучные и несовременные варианты, вроде «послушать песню по радио», мы рассматривать не будем). Например, на www.midi.ru. Или, как вариант, на www.karaoke.ru. Название последнего сайта говорит само за себя, и песни на нем представлены в особом формате, так что для их прослушивания необходимо скачать специальный плейер. Зато вы получаете мелодию и текст «в одном флаконе», что иногда сильно помогает.

И завершит обзор пара сайтов, посвященных в основном не игре на гитаре, а всему, что тем или иным образом связано с ней.

Во-первых, это сайт «Российский гитарный мир» (www.guitarist.ru). Обсуждение «железа», репетиционных баз, новости из мира российской рок-музыки, множество разнообразных FAQ'ов (имеется, например, FAQ на весьма нестандартную тему «Как свести к минимуму потери времени на репетиции»), большая коллекция ссылок (вот только аннотации местами хромают, причем на обе ноги сразу).

А во-вторых, — проект Андрея Гончарова «Гитаристика» (www.my.km.ru/guitar/). Статьи о тестировании гитарных «примочек» и прочего оборудования, рекомендации по выбору инструмента, несколько уроков игры, статьи из мира музыки... Любопытный раздел — «Юмор». Содержит немного материала, но зато вы сможете, например, узнать, почему гитара лучше, чем женщина. Или почему жен-

особый взгляд на мир



www.guitars.ru

щина лучше, чем гитара — в зависимости от того, что вам больше хочется узнать в данный момент. Феминисток просьба не беспокоиться — при желании можно и почитать о преимуществах гитары перед мужчиной.

Конечно же, список гитарных ресурсов Рунета отнюдь не исчерпывается вышеперечисленными сайтами. Ведь есть еще официальные сайты групп и исполнителей, есть малоизвестные «частные» архивы нот и текстов, где иной раз среди груды откровенно «содранного» материала можно найти очень интересные вещи. Есть, в конце концов, еще и англо- и прочезычная часть Интернета (все-таки большинство известных гитаристов — иностранцы).

Но на раскаленном чуть ли не до красна модеме уже впору жарить яичницу, а пальцы начинают болеть. Гитара возвращается в чехол, весело перемигивающиеся лампочки модема медленно гаснут. Когда же тухнет экран монитора и умолкает шум вентиляции, комната становится похожей на опустевший после выступления зал — полумрак, пустота и мертвая тишина.

Концерт окончен, господа...

TOP 10 РЕЙТИНГ МУЗЫКАЛЬНОГО ХАЙТЕКА РОССИЙСКИЙ: ЗАРУБЕЖНЫЙ:

1 Михаил Чекалин

Композитор-электронщик. По мнению английского журнала *Audion*, один из радикальных новаторов. Используя довольно скромное оборудование (Roland D-50, Korg X5, аналоговый синтезатор Yamaha), достигает высот подлинного реализма. Наиболее известны работы *Нон-конформист* и *Фарфоровый Бог*, последний альбом — *Избежание страсти к острому и колющим предметам*.

2 Иван Купала

Группа, работающая в стиле этно-поп, являющая собой идеальное сочетание фольклора, компьютерных технологий и культуры исполнения. Прекрасно владеет сэмплами. Наиболее популярны альбом *Кострома* и одноименная композиция (www.kupala.ru).

3 Антон Батагов

Композитор-минималист, сблизивший современный академизм с электронной музыкой. Широко использует компьютерные прототипы тембров классических инструментов. Записал концептуальные альбомы *Родина*, *Колесо учения*, *Музыка для декабря* и ряд других, но более известен как автор заставок к передаче «Про это». В этом году выпустил сборник *Best before 02.2000* (www.batagov.music.ru).

4 Hi-Fi

Редкий случай того, когда на наше телевидение попадает действительно талантливая новая группа. Введение компьютерами — на все сто. В исполнении Hi-Fi даже привнесший жанр электро-поп звучит свежо и разнообразно. Выпущено два альбома — *Первый контакт* и *Репродукция* (оба — 1999).

5 Сучилин, Летов и Пиллаев

Проект гитариста Андрея Сучилина (группа «До мажор») и авангардного саксофониста Сергея Летова. Современный джаз с использованием компьютеров и прочих электронных средств. В 1999 году записали альбом *Пальма мира* (www.screen.ru/letov/rus/index.html).

6 Петр Мамонов

Человек, являющийся национальным достоянием страны. Одинаково талантлив в самых разных сферах культуры, преимущественно альтернативной. Последнее музыкальное изыскание — сопровождение к своему же спектаклю «Есть ли жизнь на Марсе?», где использованы интереснейшие обработки голоса звуковыми эффектами, созданные с помощью микшерского пульта, подаренного ему Брайаном Ино.

7 Агата Кристи

Эта популярная группа удачно внедрила электронное звучание в эстетику «соврока», получив в результате неплохой саунд. Даже живые выступления коллектива не обходятся без ноутбука. Последний альбом — *Майн кайф* (2000).

8 Ди-джей Грив

Пример того, что даже ди-джей может иметь отношение к искусству. Грив мастерски сэмплирует голоса, разговоры, находит интересные, сочные звуки, нестандартные ритмы, у него присутствует юмор. Широко использует современные аналоговые синтезаторы. Явные удачи — ремикс песни Кобзона «Где-то далеко» и очень прикольная последняя вещь «Ответ».

9 Сергей Гаврилов

Композитор и аранжировщик, близкий направлению симфорок. Сочиняет исключительно с помощью компьютеров. Из последних произведений наиболее заметны опера *Мистерия в стиле рок* и фолк-альбом *Закливание весны* (1999).

10 Андрей Резник

Композитор и пианист, работающий как в академическом, так и в электронном жанре. В 1999 году выпустил альбом *Галерея любви*, представляющий музыкальные иллюстрации к картинам современных художников.

1 Bill Laswell

Блестящий джаз-роковый бас-гитарист, композитор и аранжировщик, создающий музыку в разных стилях, от эмбиент до драм-энд-бэйс. Сделал очень стильную и корректную обработку песен Боба Марли, используя его сэмплы. Из последних работ — *Emerald Aether* (2000), представляющая электронные обработки кельтской музыки.

2 Ozric Tentacles

Британская психоделическая группа, переосмысливающая эстетику хиппи в разрезе нового времени. Использует образы и символы арт-рока 70-х, выраженные средствами высоких технологий; тяготеет к стилю индастриэл. В 2000 выпустила два альбома — *Swirly Termination* и *The Hidden Step*.

3 Peter Gabriel

Музыкант, устремленный в будущее, вечный экспериментатор, чьи довольно сложные произведения находят, тем не менее, массового слушателя. С подачи Гэбриэла этническая музыка завоевала весь мир. Последний альбом — *OVO: The Millennium Show* (www.petergabriel.com).

4 William Orbit

Композитор и аранжировщик, пионер стиля эмбиент, непревзойденный мастер студийной работы. Работал с Мадонной, Stingом и другими. В 2000 г. выпустил альбом *Pieces in a Modern Style* с компьютерными обработками классики (www.williamorbit.com).

5 Chroma Key

Проект клавишника из Dream Theatre Кевина Мюра. Мелодичный электронный рок с тенденцией к медитативности. Удачный подбор синтезаторных звуков и тембров. Выпущено два альбома — *Dead Air for Radios* (1999) и *You Go Now* (2000) (www.chromakey.com).

6 The Future Sound of London

Респектабельная группа, делающая стильную, интеллектуальную музыку, сочетающую транс, этнику, хардкор, техно и хип-хоп. Использует весь арсенал современных компьютерных средств. Наиболее известны альбомы *Accelerator* и *My Kingdom*.

7 Steve Jansen & Yukihiro Takahashi

Проект Стива Янсена из Japan и японского электронщика Юкихиросы Такахаши. Изысканная электронная музыка с элементами новой волны. Характерный альбом — *Pulse* (1999) (www2.osk.3web.ne.jp/~buggle/takahashi.html).

8 Channel Light Vessel

Проект вокалиста и мультиинструменталиста Билла Нельсона (из группы Be Bop Deluxe). Тягучий, расслабляющий электронный арт-рок с уклоном в эмбиент. Альбомы *Automatic* и *Excellent Spirits* продемонстрировали прекрасное владение современным звучанием (www.billnelson.com).

9 King Crimson

Даже в советской прессе при упоминании этого коллектива применялся эпитет «легендарный». Уже четвертый десяток лет новые музыкально-технологические идеи бьют из Роберта Фриппа как из фонтана, а творчество давно не обходится без компьютерных наворотов. Последний альбом *Construction of Light* (2000) вполне на уровне (www.elephant-talk.com).

10 Laika

Американская группа, названная так в честь собаки, запущенной СССР в космос. Такой же «стёб» присутствует и в музыке, и в оформлении дисков. Сочетание живых инструментов и электроники, смесь джаза, хип-хопа и электронной музыки обеспечивают группе уникальное звучание. После альбома *Sounds of the Satellites* (1997) наконец вышел не менее интересный диск *Good Looking Blues* (2000).

Рейтинги формируются на основе опроса музыкальных экспертов. В рейтингах оцениваются уровень профессионализма, вкус в применении компьютерной техники и общемузыкальный уровень.

Компьютер как мясорубка

Тут на днях со мной произошло удивительное событие. Еду по Москве, тащусь в одной из многочисленных московских пробок — и вот от скуки включил радио. Включил — и услышал нечто такое, что заставило меня в недоумении напрягать память и в раздражении крутить головой.

Джим Моррисон пел под тупо-ритмичный мотив постиндустриального века, мотив, в котором компьютер алхимически-ловко соединил однообразие рэява с однообразием диско. Я не мог ничего понять. Он или не он? Нет, это был его голос — я знаю все его вещи наизусть, я слушал их сотни раз, я никогда не забуду переливы его мощного голоса, то рокоющего в *Riders On The Storm*, то парящего вверх, в прозрачном небе нежности и тоски в *Love Street*. Но музыка... но слова...

Я слушал его музыку еще тогда, когда ее не крутили в каждой пиццерии для удобства пищеварения. Тогда пластинки Doors тайно ввозились в страну и продавались на черном рынке на Тверском бульваре.

Голос был несомненно его — а музыка тут же перечеркивала крест-накрест эту уверенность. *Такая* музыка не могла иметь никакого отношения к Повелителю Ящериц, к Великому Шаману, к группе Doors. Это была длинная, тупо-ритмичная песня, — дерг, рассчитанный на то, чтобы монотонно прыгать в забытых в какой-нибудь богом забытой дискотеке напротив заводского забора...

Сидя за рулем замершей в пробке машины, я мучительно пытался понять, что происходит. Пока наконец ведущий не объявил, что это была песня Pet Shop Boys с нового альбома, готовящегося к выходу в Лондоне. Публика в предвкушении. Что касается вокала, то это — сэмпленный голос Джима Моррисона, — сообщил ведущий не без гордости и тут же понес воодушевленную чепуху о компьютере, который позволяет использовать музыку предыдущих времен как заготовки. Он так и сказал — использовать как заготовки.



Ах вот, значит, оно что! Голос Повелителя Ящериц, тридцать лет назад умершего от сверхдозы героина в парижской ванне, пригодился на фабрике, где Нил Френсис Теннант (Neil Francis Tennant) и Кристофер Шон Лой (Christopher Sean Lowe) мастерят на компьютере свои песенки. Все, что он прожил и спел, — это *заготовки*. Boys, отличающиеся, кстати, большой любовью к хайтеку и Интернету (см. «Цифровой Страдивари» за май), препариовали на компьютере голос Моррисона, — единственное, что осталось живым после его смерти, — пропустили через очередную версию Cubase, заставили его (хочется добавить — под пыткой) произносить идиотские слова, которых он никогда бы не произнес, положили его голос на музыку, которая вызвала бы у него кривую ухмылку... и радостно объявили о своем очередном творческом успехе.

И действительно, какой успех, какой потрясающий успех высоких технологий: Джим Моррисон, одинокий поэт, аутсайдер, ночевавший в дешевых гостиницах, — поэт коммерческую попку. То, что не смогли сделать с ним воротилы шоу-бизнеса, миллионы долларов и суд в Майами, без проблем сделали ловкие лондонские ребята, оснащенные компьютером.

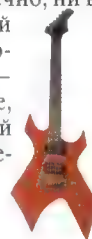
Компьютер, на котором они проводили свои эксперименты — обыкновенный третий Пентиум с 256 мегабайтами оперативной памяти, — безусловно, будет упомянут на диске, как член группы. Может быть, его даже сфотографируют для обложки.

Щелк! — и я вырубил заходящегося в восторге ди-джея... Он сам не понимал, что говорит.

Похоже, с легкой руки Pet Shop Boys начинается новый век новой музыки — век некрофилии: хайтек как способ надругательства, компьютер как инструмент разрушения... Сомнений нет: этот опыт, конечно, получит продолжение — от заманчивой возможности развлекаться за чужой счет не откажется никто. Итак, что же будет дальше, что готовят нам еще на своих студиях виртуозы компьютерного перформанса? Дженис Джоплин в поддевках у Мадонны? Майк Науменко, приплясывающий в кордебалете Филиппа Зайки Киркорова? Гайдн, заготавливающий дрова для группы «Лесоповал»?

Нет такой идеи и такого изобретения, которых не могли бы извратить люди определенного сорта. Одни придумывают самолет как потрясающе быстрое средство передвижения — другие с самолетов бомбят города. Одни снимают кино — другие рекламные ролики про тампаксы. Одни создают компьютер, величайшую машину в истории человечества, способную стократ усилить творческий импульс того, кто сидит за ним, — другие используют компьютер как мясорубку, перерабатывающую чужую музыку в фарш.

Высокие технологии, конечно, ни в чем не виноваты. Во всей этой истории с Джимом Моррисоном и Pet Shop Boys они — жертва. Как все гениальное, они беззащитны перед волей людей, одержимых жаждой денег и славы.



ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Вот и заканчивается один из самых сложных с астрологической точки зрения год. Спешу порадовать: год 2001 будет гораздо легче, хоть и не сразу. Первая декада характеризуется нестабильной политической ситуацией, которая может повлечь неадекватные реакции в социуме. Но уже к апрелю ситуация станет поспокойней. Очень хотелось бы, чтобы вы, дорогие друзья, в следующем году были чуть-чуть терпимее и благороднее, — уверяю вас, принцип «бумеранга» очень актуален. А вообще хочется пожелать вам в следующем году всего побольше: побольше счастья и позитивных эмоций, побольше любви и светлых чувств, побольше искренности в отношениях, побольше побед и достижений. Пусть этот Новый 2001 год будет для вас в чем-то особенным, запоминающимся. Удачи вам, и с Новым годом!

Астролог «Домашнего компьютера»
Виктория Ланская
shilla2000@mail.ru

ОВЕН

Для Овнов весь год пройдет под девизом: «Работать, работать и еще раз работать!» Будет трудно, придется постоянно себе в чем-то отказывать. Напряжение не покинет вас в течение всего года, поэтому велика вероятность стрессов, срывов, недосыпаний и переутомлений (Овнам без толку советовать следить за своим здоровьем, поэтому просто имейте это в виду). Новый год Овнам лучше всего встретить в поездке с веселой и дружной компанией.

ТЕЛЕЦ

Год будет на редкость спокойный и гармоничный. Никаких жизненно важных событий не предвидится. Если вы вдруг решите поменять сферу деятельности, то лучше всего это сделать в конце сентября-начале октября, только один совет: адекватно оценивайте свои возможности. Если надумаете идти в отпуск, то благоприятнее всего это сделать в конце июля. Новый год лучше встречать дома, с семьей или близкими друзьями.

БЛИЗНЕЦЫ

Весь год вас будет преследовать сумасшедший дом: на работе хронический завал, родственники и друзья будут постоянно хотеть от вас внимания и денег. Весной вы будете крайне уязвимы для всяческого рода протестов. Новый год будет отличным и запоминающимся, если вы проведете его с веселой компанией где-нибудь в социуме, в клубе, например, или ресторане. В четвертой декаде года вам доставят некие неприятности ваши дети.

РАК

Год сомнений и переоценок. Но главное — не ошибиться: минутные ли это сомнения или действительно пришло время что-то переосмыслить, менять и пересмотреть свои позиции. Будет сложно, но в октябре произойдет ситуация, которая существенно улучшит ваше финансовое положение, что определенно разрешит большинство сомнений и проблем. Новый год вам лучше всего встретить романтично: свечи, ужин, шампанское...

ЛЕВ

Для Львов этот год замечателен тем, что будет удаваться практически все. Удача станет вашим другом. Минимум личных усилий, максимум внешней отдачи — принцип 2001 года для вас. Вы будете получать все, что захотите. В феврале получите хороший шанс для самовыражения: либо это будет ваша идея, либо вам ее кто-нибудь предложит. Осенью в вашей жизни появится некто из прошлого, который поможет решить ряд жизненно важных проблем.

ДЕВА

Сам Новый год для Дев будет несколько скучноватым, но год предстоящий довольно ярким. События ждут вас разные, как хорошие, так и не очень. Не будьте ради-

кальны, главное — слушайте себя. В июле вы получите наконец ответ на свой вопрос, который терзает вас очень давно. Есть вероятность крупных приобретений (машина, квартира, супруг(а)). Так же весьма вероятны перемены места жительства.

ВЕСЫ

Для Весов в течение всего года характерны финансовые проблемы. Вы будете вынуждены постоянно залесть в долги. Два выхода: либо поменять работу на более прибыльную, либо умерить амбиции и сократить расходы. Кстати, благоприятный период для перемены работы ожидается для вас в октябре. В первой половине года уделите побольше внимания своим родственникам, есть предположение, что они вас чем-то очень сильно озадачат. Новый год лучше провести в какой-нибудь недалеко поездке с семьей.

СТРЕЛЕЦ

Стрельцы в 2001 году будут несколько пассивны, если не сказать больше. Плохого в этом ничего нет. События в течение года будут не значительными и ничего не решающими. Но особое внимание хотелось бы обратить на здоровье! Февраль — вероятность заболеваний спины, август — внимание на легкие и бронхи, сентябрь — вероятность травмы. Новый год лучше всего встретить где-нибудь в загородном домике в круту (но не очень широком) близких вам людей.

СКОРПИОН

У Скорпионов красной линией в следующем году пройдет жизнь семейная. Свободные товарищи имеют все шансы найти спутника на довольно-таки большой отрезок жизни, а у несвободных начнется новый этап в отношениях со своим партнером. Вы можете совершенно спокойно отдаться делам амурным, так как никаких угроз вашему благосостоянию и карьере не предвидится. В Новый год обязательно побудьте у родителей.

КОЗЕРОГ

Для Козерогов продолжится сумасшедшая эстафета минувшего года. Огромное количество дел и хлопот, постоянный цейтнот, патологическое напряжение и периодически возникающие форс-мажоры будут иметь место и в следующем году. Главное — не сдаваться! К ноябрю предполагается существенная сделка с человеком, очень хорошо вам знакомым (не факт, что сделка будет коммерческой). Новый год вам лучше встретить в большой и шумной компании у кого-нибудь в гостях.

ВОДОЛЕЙ

Первую декаду года вы будете активны и энергичны, но в силу этого состояния можете наломать дров. В июле лучше всего взять отпуск и поехать куда-нибудь отдохнуть (но ни в коем случае не тратить отпуск на всяческие ремонты и прополки грядок), т.к. вторая половина года сулит вам массу различных мелких проблем и неурядиц, которые будут следовать друг за другом, не давая вам вздохнуть. В Новый год наготовьте побольше салатов и пригласите к себе в гости тех, кто вам по-настоящему дорог.

РЫБЫ

Год начнется с того, что кто-то из очень близких вам людей сыграет на вашем доверии. Будьте бдительны: дружба дружбой, а последствия могут быть очень серьезными. В августе возникнут проблемы на работе, но верный выход вам подскажет женщина, возможно, ваша бывшая коллега. Со здоровьем особых проблем не будет. В мае есть вероятность кризиса в семейных отношениях, но если вы с самого начала адекватно оценили ситуацию, без амбиций, то неприятности довольно быстро вас минуют. В Новый год окружите себя весельем, блеском, форсом и шампанским.

Кто стучится в дверь ко мне с толстой сумкой на ремне?

Дистанционная торговля компьютерами, комплектующими, периферией и программами в последние годы не стоит на месте, постепенно продолжая развиваться. И хотя нам еще далеко до развитых стран, где сегодня треть всех компьютерных товаров покупатели заказывают и получают с доставкой на дом, эта сфера услуг не стоит на месте. В Интернете сегодня совсем нетрудно обнаружить множество компаний, торгующих компьютерами и комплектующими. Однако, увы, большинство отечественных компьютерных интернет-магазинов торгуют главным образом в Москве с доставкой в пределах кольцевой дороги. Но Москва — это еще не вся Россия, настоящая Россия, как известно, начинается за пределами МКАД.

Несколько лет назад мы рассказывали о компании «Макслис», чья торговая марка Mail Computer Shop известна читателям журнала, так как компания размещала рекламу на страницах журнала и была спонсором различных конкурсов. Сегодня эта марка знакома нашим читателям еще и потому, что магазин Mail Computer Shop, торгующий компьютерами и компьютерными комплектующими по почте по всей России, является спонсором конкурса «Казино», проводившегося на страницах журнала «Домашний компьютер» с апреля по декабрь 2000 года. Каждый месяц в конкурсе «Казино» среди читателей журнала, присылающих в редакцию правильно заполненный купон, разыгрывается предоставленный спонсором современный домашний компьютер, который компания Mail Computer Shop готова доставлять победителям практически в любую точку на территории нашей огромной страны, куда доставляется почта, куда ходит (или летает) какой-либо транспорт. Шесть таких домашних компьютеров уже разыграно, а остальные будут разыграны в ближайшие месяцы и доставлены победителям. Кстати, подробности о разыгрываемых компьютерах можно прочитать на сайте Mail Computer Shop www.mailshop.ru. Mail Computer Shop — как

весь российский бизнес, предприятие молодое, ему всего несколько лет. Но за эти годы фирма стала широко известна во многих уголках России.

Вот неполный перечень городов, в которых уже есть клиенты Mail Computer Shop: Айхал, Балаково, Биробиджан, Владивосток, Ессентуки, Иркутск, Когалым, Курган, Магадан, Минеральные Воды, Мирный, Мегион, Надым, Нижневартовск, Ноябрьск, Оренбург, Омск, Петропавловск-Камчатский, Радужный, Северобайкальск, Сургут, Сыктывкар, Ухта, Хабаровск, Чита, Южно-Сахалинск, Якутск. Взгляните на карту России: эти города и населенные пункты разбросаны на обширных просторах нашей страны, где нет никаких крупных научно-технических центров, но имеется спрос на современную компьютерную технику. Во многом такая обширная география стала возможной именно благодаря Интернету и заказам через сайт www.mailshop.ru. Розничной торговлей в своем офисе Mail Computer Shop не занимается, но охотно выполняет заказы, поступившие по электронной почте. Доставка покупок почтой возможна практически в любой населенный пункт России и ближнего зарубежья. Причем подчас такая дистанционная торговля оказывается гораздо более оперативной и выгодной, чем поиски нужного компонента или системы в местных магазинах, так как многие магазины на местах часто имеют небольшой товарооборот и поэтому вынуждены иметь довольно ограниченный выбор товаров и завышать цены, чтобы их бизнес оказывался рентабельным.

Именно эти обстоятельства заставляют покупателей из столь отдаленных мест регулярно обращаться в Mail Computer Shop. Здесь можно приобрести весь ассортимент товаров крупного компьютерного супермаркета. Компания предлагает компьютеры, мониторы, периферию, аксессуары, комплектующие, всевозможные расходные материалы. Здесь можно купить практически все — от компьютеров и домашних мультимедийных систем до мелочей и компьютерных деталей, необходимых для технического обслуживания, upgrade и ремонта компьютерных систем. Даже если в прайс-листе магазина вдруг не оказывается чего-то, сотрудники Mail Computer Shop обычно не отказывают клиенту и принимают заказ, а потом разыскивают нужную позицию в других московских торговых компаниях. Так что даже самый удаленный клиент, проживающий где-то в тайге или тундре, получает доступ к богатому выбору московских магазинов и радиорынков по московским ценам. Главное — этот клиент должен иметь доступ к Интернету и иметь возможность получать посылки из Москвы. В этом случае возможна даже гарантированная доставка прямо на дом к покупателю. К каждому клиенту компания ищет свой индивидуальный подход, предлагая выбрать тот способ обслуживания и доставки, который наиболее выгоден и удобен клиенту.

Впрочем, заказы Mail Computer Shop готов принимать и обычной почтой и даже по телефону (095) 310-76-22. Свой прайс-лист фирма может выслать не только по электронной почте, но обычной почтой или по факсу. Затем клиент высылает в магазин свой заказ и после получения счета на оплату оплачивает его, например, через Сбербанк. После поступления оплаты на счет магазина, товар в течение суток отправляется заказчику. Обыкновенно доставка товара выполняется железнодорожным, авиационным транспортом или Федеральной почтовой службой. В зависимости от региона и расценок, можно подобрать наиболее дешевую или выгодную цену и способ доставки.

Многие почему-то считают, что покупать товары почтой чрезвычайно рискованно, так как на почте якобы распространено воровство. Но, как показывает многолетняя практика, этот миф не имеет серьезных оснований. Прежде всего, риск пропажи товара сводится к нулю тем, что все высылаемые товары непременно страхуются страховой компанией, связанной с транспортной компанией.

Задержки доставки почтовых отправок возможны лишь из-за нерасторопности почтовой службы либо по каким-то сезонным или техническим причинам, например, из-за нелетных метеословес или закрытия навигации. Но у жителей таких мест, где есть железнодорожный транспорт, обычно не возникает никаких проблем в любое время года. К тому же железнодорожный способ доставки самый дешевый, так как не надо прибегать к помощи почтовых и курьерских служб. Другим клиентам более удобна прямая доставка авиатранспортом с получением отправления на багажном складе местного аэропорта, и хотя она дороже железнодорожной, покупатель выигрывает в скорости доставки. В обоих этих случаях клиент сам забирает груз на складе аэропорта или железнодорожного вокзала. При этом Mail Computer Shop сообщает клиенту номер товарно-транспортной накладной и дату прибытия товара в пункт назначения. Чтобы получить груз, покупателю достаточно показать свой паспорт.

Игорь Николаевич Лисеев, директор Mail Computer Shop, отмечает: «У нас постоянно покупают не только компьютеры, но и винчестеры, память, различные платы. Есть у нас и постоянные клиенты, совершающие регулярные покупки. Мы постоянно пополняем свой прайс-лист, хотя и не уверены, что ассортимент наших товаров полностью соответствует потребностям жителей глубинки. Ведь на московском рынке спрос существенно отличается от регионов. Но свой прайс-лист мы готовы немедленно дополнить любыми товарами, на которые возникает спрос. Поэтому не стесняйтесь обращаться к нам, спрашивайте то, что вам нужно. В течение суток мы готовы рассмотреть любую заявку и расширить свой прайс-лист. Мы предлагаем товар по московским ценам и гарантированную доставку в любую точку страны».



ТЕПЕРЬ НЕ ПРОПАДЕМ!

Я.Б. Шпунт

Сканирование: лучшие программы, полезные советы. М., ДМК, 2000

Одно из главных достоинств этой книги состоит в том, что в ней нет ни слова о Photoshop. Яков Шпунт может рассказать об этой программе столько, что хватит на несколько толстых томов. Но разбираться в таком объеме информации отважились бы одни лишь профессиональные дизайнеры, а обычный юзер заплакал бы на пятнадцатой странице.

Нам, простым «чайникам», всего лишь хотелось бы знать, как быстро и аккуратно оцифровать свои любимые картинки, да еще — как подретушировать отдельные особо бросающиеся в глаза дефекты изображений. Ну, может быть, кто-то откажется на создание спецэффекта-другого или захочет склеить коллаж. Запустить для этого Photoshop — все равно, что ездить на трейлере в булочную. И вряд ли кто-то кроме профессионалов захочет иметь машину, которая пожирает десятки литров горючего. Не говоря уж о том, что многим не нравится, фигурально выражаясь, ездить на угнанном грузовике.

И тут появляется Яков Шпунт — обстоятельный, но абсолютно чуждый дешевому менторскому тону. Он знает, какой сканер лучше всего выбрать; какие программы shareware и freeware справятся с вашими задачами лучше всяких профессиональных монстров; расскажет все необходимое новичку о работе с векторной и растровой графикой; научит создавать визитки, открытки календари и баннеры. И вообще поможет поймать ветер и уверенно лавировать в бур-

ном море графических редакторов.

Да что тут долго говорить — перед вами книга обозревателя отдела Software нашего любимого журнала.

М. Л.



УЧЕБНЫЙ ОФИС

Питер Вевека

Microsoft Office 2000 для «чайников». М., СПб, К., Диалектика, 2000

Как известно, необъятное объять нельзя. Данная книга — типичный пример того, что этого сделать действительно нельзя. Изложить основы работы в семи программах из состава MS Office, да еще всего в 256 страницах, абсолютно невозможно. Читатель, который пройдет данный учебный курс, освоит не более чем 5% от всего функционала MS Office.

Важным недостатком книги является также то, что не рассмотрены нововведения MS Office 2000, которых не было в предыдущих версиях.

Особенно «не повезло» Word. После ознакомления с курсом читатель сможет подготавливать лишь очень простые документы. Как будто речь идет не о мощном профессиональном текстовом процессоре, а об улучшенном издании редактора Wordpad из штатной поставки Windows. Ничего не говорится о стилях, простых таблицах, элементах указателя, работе в режиме исправлений, возможности создавать несколько версий документа, о макросах и борьбе с макровирусами. Более того, ничего не сказано и о том, как расставить переносы, а без этого документ на русском языке будет неудобочитаемым.

То же самое относится и к СУБД Access. Дается лишь навык создания документов и ввода данных в таблицы.

Ничего не говорится даже о работе с запросами. Впрочем, тут автор все же честнее и предупреждает об этом.

Основы работы в табличном процессоре Excel, редакторе презентаций PowerPoint и планировщике Outlook даны более развернуто. При изучении этого материала в полном объеме читатель сможет решать самые сложные задачи, которые встречаются в офисной практике. Если бы и раздел о Word был так же информационно наполнен, книга была бы намного лучше.

Так что данную книгу имеет смысл использовать лишь для начального обучения пользователей, которые до того никогда не работали в программах из набора MS Office.

Яков Шпунт



ВАШИ ПЕРВЫЕ 24 УРОКА АПГРЕЙДА

Гелен А. Граймз. Освой

самостоятельно модернизацию и ремонт ПК за 24 часа, 2-е изд. Пер. с англ. М.: Вильямс, 2000. — 288 с.: илл.

На первый взгляд название этой книги можно было бы расценить как неудачную шутку. Ну разве мыслить можно совершенно разобравшись в устройстве персонального компьютера и научиться его модернизировать за какие-то 24 часа? За такой срок, пожалуй, трудно разобравшись как правильно выбрать уже готовый современный компьютер. Но не будем судить строго: просто это руководство для начинающих приобрело такое название в рамках известной книжной серии «за 24 часа».

Интерес к модернизации и ремонту компьютеров в нашей стране необыкновенно высок. Наверное, из-за скудности материальных возможностей в России число умельцев, са-

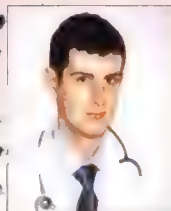
мостоятельно собирающих, ремонтирующих и модернизирующих свои компьютеры, очень высоко. Ведь не каждый может позволить себе новенький мощный компьютер. Порой приходится по дешевке приобретать вышедший из моды старый хлам, чтобы покумекать, почистить, наладить, что-то заменить и получить себе настоящего электронного друга, которого знаешь досконально, до последнего винтика, и в котором можешь быть полностью уверен — он никогда не подведет.

Но уже во введении автор уверяет читателя, что upgrade — это такое же чисто американское явление, как яблочный пирог и любовь к старым автомобилям. Несмотря на то, что практически любой американец может позволить себе покупку нового современного ПК, число пользователей компьютеров, «не вылезающих из под капота» своих машин и бесконечно что-то усовершенствующих, несколько не уменьшается. Книга как раз и предназначена для таких вот начинающих фанатов компьютерной самостоятельности, желающих начать с чего-нибудь простенького — нарастить память или подключить к своему компьютеру модем — или совершить кардинальную модернизацию системы, включая замену материнской платы, микропроцессора и дисководов. Эта книга действительно способна дать первоначальные знания, позволяющие чувствовать себя уверенно в процессе хирургической операции на внутренностях своего ПК.

Позвольте, однако, еще раз усомниться, что такой объем столь разнообразных знаний действительно можно усвоить за 24 часа. Если, конечно, не брать в расчет вундеркиндов. Но, в любом случае, предлагаемые книгой 24 практических занятия чрезвычайно полезны, так как позволяют самостоятельно, без посторонней помощи решать большинство технических проблем, возникающих перед пользователем персонального компьютера. А ведь пользователь домашнего компьютера частично оказывается со своими проблемами один на один. Поэтому вывод — это весьма полезная книга, особенно для новичков.

Александр Петроченков

Д-р Артем рекомендует



Артем Долецкий
— врач
Московской
медицинской
академии
им. И.М.
Сеченова.
На страницах
«ДК» он готов
ответить на ваши
вопросы,
относящиеся к
теме «компьютер
и здоровье».
Адрес д-ра
Артема:
artdoletsky@mail.ru

? Скажите, почему после длительной работы за компьютером (5-6 часов подряд) у меня болят и слезятся глаза, и что делать, чтобы этого не было?

Марина, Тула

! Большинству подолгу сидевших за компьютером известны такие неприятные ощущения, как боли в глазных яблоках, сухость или, наоборот, слезотечение, покраснение глаз, появление «пелены» перед глазами. Кроме того, могут появляться головные боли, шум в ушах общая усталость и слабость, нарушаться сон. Не так давно врачи придумали единое название для всех этих жалоб — компьютерный зрительный синдром (КЗС). Естественно, сразу возникают извечные вопросы: кто виноват? (по какой причине это происходит?) и что делать? (как лечить, а еще лучше — как предупредить?).

Любая деятельность, связанная с напряжением зрения, приводит к его утомлению. Это хорошо известно водителям, вынужденным долгое время не отрывать взгляда от дороги, хирургам, выполняющим продолжительные операции. Мышцы глаз, которые управляют их движением и фокусируют зрение на определенном предмете, элементарно устают от чрезмерной нагрузки.

Когда мы читаем, то воспринимаем свет, отраженный от бумаги, а общаясь с компьютером, подолгу смотрим на сам источник света. Причем на довольно близком расстоянии, что еще больше утяжеляет задачу наших глаз. Попробуйте разобрать надписи на горящей лампочке!

Работая с текстом, часто приходится перепечатывать с бумажного листа, считывать, сравнивать, следовательно, глазу вдобавок приходится постоянно перестраиваться, что еще больше утомляет. А о компьютерных играх и говорить нечего, особенно если это 3D-стрелялка или спортивный симулятор. Здесь требуется не только напряжение зрения, повышенное внимание и пристальное наблюдение за событиями на мониторе, но и общая собранность и концентрация.

Долгие часы за компьютером могут способствовать если не развитию близорукости у пользователя, то усиления уже имеющейся. Поэтому тем, кто постоянно использует компьютер, рекомендуется периодически проходить осмотр у окулиста.

Есть три основных пути борьбы с КЗС. Первый: выбор монитора, удовлетворяющего современным требованиям по безопасности для зрения. Но это — тема отдельной статьи. Второй: правильное устройство рабочего места, причем не только в плане усталости глаз, но и для предупреждения других компьютерных болезней. И третий путь: организация работы (игры) на компьютере. Далее о последней.

Лучшее средство от утомления — это перерывы. По санитарным нормам для взрослых рабочий день за компьютером не должен превышать шести часов, причем каждые 2 часа необходимо делать остановки на 20 минут или каждый час на 10-15 минут. Существует и другой способ: считать, через какое время после начала работы обычно начинают уставать глаза (появляются признаки КЗС). И за 5-10 минут до этого срока прервать работу. Используйте перерыв, чтобы снять усталость.

Известно немало программ, которые для этого предназначены. Одни показывают картинки «успокаивающего» цвета и содержания. Это, конечно, неплохо — смотреть «успокаивающие картинки». Но сильно похоже на лечение интернет-зависимости по Интернету или алкоголизма малыми дозами спиртного. Другое дело — программы-напоминатели, которые сообщат, когда нужно сделать перерыв, а еще лучше, если подскажут, какие упражнения следует выполнить.

К таким программам, например, относится EyesKeeper — русскоязычный напоминатель (находится по адресу www.gi.ru/eyeskeeper). В нем приведены упражнения для отдыха глаз, разработанные НИИ гигиены зрения. Полезно привести их здесь.

КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ОТДЫХА ГЛАЗ

1. Отвернувшись от монитора, закройте глаза и быстро 10 раз зажмурьтесь, не размыкая век. Потом 10 раз интенсивно поморгайте, стараясь открывать и закрывать глаза с максимальной возможной частотой и амплитудой. И, наконец, уже с открытыми глазами 10 раз поднимите, как при сильном удивлении, и нахмурьте брови.

2. С силой разотрите ладони, чтобы в подушечках пальцев появилось ощущение тепла. Кончиками пальцев небольшими круговыми движениями помассируйте виски у края глазниц. Причем пальцы правой руки должны двигаться по часовой стрелке, а пальцы левой — против. Прикрытые веки должны оставаться расслабленными. Этот комплекс воздействует на мышцы и сосуды, «обслуживающие» глаза.

3. И еще один полезный набор упражнений. Повернитесь к окну. Держите спину и шею прямо, расслабьтесь и зафиксируйте взгляд на самой отдаленной точке в пределах видимости. Вдохните и плавно переведите взгляд на кончик носа. Выдохните и снова смотрите на самый отдаленный объект. Далее, опять-таки на вдохе, плавно направьте взгляд себе в межбровье. А на выдохе — снова на отдаленный предмет.

В программе EyesKeeper приведены и другие упражнения, а также наглядно и с юмором показывается, как правильно их выполнять. Доступно множество других похожих методик, предназначенных для отдыха глаз.

И еще несколько известных советов. При работе с текстом лучше использовать наиболее спокойное для зрения сочетание светло-серого фона и черных букв. Бело-синий старый «Лексикон» — это форменное издевательство над зрением. Читая текст на дисплее, старайтесь не всматриваться пристально в изображение и чаще моргать. Протирайте пыль с экрана! Лучше специальными составами. Пыль вынуждает увеличивать яркость и контраст, что не идет на пользу ни вам, ни монитору.

Если у вас стоит кондиционер или вентилятор (что, правда, не очень актуально для зимы), то постарайтесь не направлять «ветерок» на лицо — это может приводить к сухости глаз и повышенной утомляемости.

И последнее: установите правильное освещение. Днем лучи солнца не должны ни падать на экран (будут блики), ни светить в глаза (дополнительная нагрузка). Категорически не рекомендуется сидеть за компьютером в темноте или сумерках. Яркость экрана и вечернего освещения должны быть примерно одинаковы. Некоторые специалисты считают, что хорошо, если стены или фон за дисплеем будут синего цвета.

Д-р Хелп рекомендует

Вопросы д-ру Хелпу посылайте по адресу
drhelp@computerra.ru

МАЛЕНЬКИЙ ПОЛЕТ В ТРЕТЬЮ ЭРУ

? Мне постоянно хочется сделать апгрейд, но я боюсь, что через полгода после него моя система снова устареет. Есть ли какие-нибудь рецепты, как сделать систему, чтобы она была современной в течение третьего тысячелетия?

В течение третьего тысячелетия любая система устареет :) А про то, что универсальных рецептов нет, и что апг-

рейд никогда не поздно и не рано начинать, мы уже не раз в «ДК» писали. Поэтому на ваш общий вопрос позволю ответить не менее пространно. Тем более, что подвести сейчас некоторые итоги и дать прогноз на ближайшие несколько лет — занятие, идеально подходящее для конца года, особенно для года с тремя нулями.

В действительности, несмотря на сверхзвуковые скорости развития высоких технологий, есть компоненты, которые уже свой путь выбрали и мирно себе развиваются. Начнем по



порядку с сердцем компьютера — процессора. Тут ситуация двоякая: с одной стороны, едва ли сейчас можно купить «камень», который продержится в первых строчках прайс-листов хотя бы 2–3 месяца — еще не исчерпаны резервы для повышения тактовой частоты, а грядущие 64-разрядные процессоры по мере удешевления вообще низведут нынешних рекордсменов до уровня теперешних 486-х. И поверьте, времени на это потребуется 2–3 года, не больше. Но, с другой стороны, паузы между обязательной сменой процессора в системе и впрямь могут удлиниться. Связано это с тем, что теперь появился мощный сектор процессоров начального уровня. На самом деле, это достаточно производительные процессоры, которые смогут «вытягивать» основные офисные приложения и даже игры еще несколько лет. На данный момент удачной во всех отношениях покупкой можно считать Duron-650 или Celeron-566, их мощности и сейчас с запасом хватает на быструю работу компьютера, да и возможности разгона у них отличные. А дорогие и сверхскоростные «камни» будут развиваться своей дорогой, обрастать новыми операционными системами и супер-приложениями.

Материнские платы для персональных систем, как бы этому ни сопротивлялись любители компьютерного high-end'a, движутся к понятию «все в одном». Под Intel'овскую платформу уже теперь проблематично купить современную плату, где не было бы встроенных звука и видео. Но это вовсе не значит, что нужно срочно следовать этой тенденции, особенно если у вас уже есть хорошие звуковая и видеокарта, и переплачивать за возможности, которыми вы вряд ли будете пользоваться. Добротные платы на уже хорошо опробованном чипсете i440BX или на более новых VIA Apollo Pro133 и KT133 выпускаются в версиях без встроенных опций и ничем не уступают «модным» i810–i820.

Неважно, какая скорость у тебя.
ВАЖНО, КАКАЯ СКОРОСТЬ У ТВОЕГО ПРОВАЙДЕРА!



**Интернет-карты
Вы можете приобрести:**

- в кассе МТУ-Интел по адресу:
Смоленская площадь, д. 6/13, стр. 3;
- в кассах ФКБ Гута-МГТС;
- у официальных дилеров МТУ-Интел.

Служба технической поддержки:
тел.: 995-5550, 729-3333, e-mail: support@mtu.ru
<http://dialup.mtu.ru>

Что касается видеоподсистемы, то переход на плоскостельные, плазменные мониторы, экраны с обратной проекцией и т.д., скорее всего, затянется на годы из-за дороговизны и прочих недостатков этих решений. Но совершенствовать дальше обычные ЭЛТ-«телевизоры» производителям ничто не мешает, и кроме плоского и большого экрана, все более низкой цены и компактных размеров, само собой напрашивается распространение цифрового интерфейса. Ведь стандартный аналоговый VGA-разъем обладает массой недостатков и, строго говоря, вообще не рассчитывался для передачи изображения с современными параметрами (от 1024x768 при 85 Гц). Да и цифро-аналоговый преобразователь даже находясь на отдельной видеокарте (не говоря уж о встроенных версиях) подвержен всем возможным наводкам от компьютерной начинки. Отсюда муар и искажения в геометрии и цвете — в одном обзоре на эту тему был хороший тест: «При появлении меню **Завершение работы в Windows** обратите внимание на равномерность фона». Дорогуший BNC-кабель полностью проблемы не решает. А видеокарты с цифровым выходом есть уже сейчас, но пока они используются только совместно с ЖК-дисплеями.

Со звуком проблемы более понятны. USB-колонки, получающие сигнал в цифровой форме в чистом от наводок виде, уже не экзотика. Только, к сожалению, качество звучания их пока не дотягивает до высокого класса. Но и о последнем производители позаботились, добавив на большинство современных звуковых карт цифровой разъем SPDIF Out. К нему уже можно подключать комплексы о-очень высокого уровня. Следовательно, уже сегодня можно получить звук завтрашнего уровня (по чистоте сигнала, разумеется). Есть и промежуточное решение — в профессиональном диапазоне появились звуковые карты с внешним модулем, где в защищенном от помех виде расположены те самые цифро-аналоговые преобразователи, а внутри компьютера происходит только цифровая обработка.

Как видите, тенденция выносить из компьютера уязвимые аналоговые цепи прослеживается четко. И если все пойдет по такому плану, нет ничего удивительного в повальной интеграции всей начинки на одну плату, на краю которой будут собраны разъемы для подключения цифровых колонок, монитора и т.п. А для приверженцев свободы выбора на самой плате можно будет предусмотреть дополнительные разъемы наподобие теперешних процессорных, куда будут устанавливаться тоже процессоры, но специализированные (видео- или аудио-). Вообще же размеры материнских плат вынуждены будут уменьшаться — высокие частоты системной и прочих шин к этому обязывают. В результате можно ожидать не только компактных корпусов, но и избытка компьютеров а-ля iMac в моноблочном исполнении.

КАЗИНО

Выиграйте свой домашний компьютер!



В розыгрыше этого компьютера, предоставленного компанией *Mail Computer Shop*, могут участвовать все желающие, в срок приславшие правильно заполненный купон. Участие в конкурсе бесплатное.

Ограничение одно: к игре в Казино допускаются только совершеннолетние (старше 16 лет) жители Российской Федерации, так как для получения выигрыша вам надо будет предъявить паспорт. Доставку и вручение выигрыша победителю также берет на себя компания *Mail Computer Shop*, продающая компьютеры по почте в любой пункт по всей территории России.

Конфигурация разыгрываемого компьютера:

Материнская плата ASUS P2-99B (440ZX) для Pentium II 233-600 MHz (AT)
Процессор Intel Pentium-433 Celeron (встр. Cache 128 Kb) PPGA + cooler
Адаптер для установки процессоров PPGA в Slot1
Модуль памяти DIMM 32 Mb SDRAM SPD 168 pin 100 MHz
Дисковод 1.44 Mb Mitsumi
Винчестер 6.4 Gb UltraDMA (66.6 MB/s)
Видеокарта S3 Trio 3D 8 Mb SGRAM AGP OEM
Устройство CD-ROM 48 speed Mitsumi CRM FX4820T (Interface IDE) OEM
Звуковая плата Creative Sound Blaster 16 PCI-128 Vibra (CT-4810), OEM
Корпус MiniTower с блоком питания 200W AT
Клавиатура 104 кл. Rus/Lat Win95
Коврик для мыши Verbatim
Мышь Genius NetScroll+ PS/2
Монитор ViewSonic E651 0.28 15" LR MPRII NI D OSD

Дополнительные сведения об этом компьютере и о ходе конкурса вы можете получить на сайте *Mail Computer Shop* www.mailshop.ru или по почте 113149, Москва, ул. Азовская, д. 6, корп. 3, офис 802

Чтобы выиграть компьютер, нужно угадать выигрышное число. Для этого заштрихуйте в таблице два номера из 100, аккуратно заполните бланк на обороте, точно и подробно указав свой адрес, куда должен быть выслан выигранный компьютер. Затем надо вырезать бланк и прислать его в конверте по адресу **117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, дом 8, редакция журнала «Домашний компьютер», Казинэ** не позднее **1 февраля 2001 года**. Ксерокопии бланка не принимаются.

Делайте ваши ставки, дамы и господа!

Результаты конкурса и имя победителя будут опубликованы в мартовском номере журнала. Если выигрышные номера окажутся сразу у нескольких претендентов, победителя определит жребий, а остальные в качестве утешительного приза получат годовую подписку на журнал «Домашний компьютер».

В сентябре победителем розыгрыша «Казинэ» стал **Григорьев Михаил Васильевич**, Новгородская область, заштриховавший в таблице номера **53** и **100**. Просим его связаться с компанией *Mail Computer Shop* по телефону (095) 310-76-22, чтобы договориться о получении выигранного компьютера. Мы поздравляем очередного победителя и приглашаем остальных читателей использовать свой шанс при розыгрыше следующего домашнего компьютера.



Животисъ. Лили Калаус

Компактность, впрочем, зависит и от размеров накопителей. Тут, к сожалению, адекватной замены винчестерам в ближайшие три-четыре года не предвидится, поэтому быстрый и просторный винчестер — по-прежнему разумное вложение денег. А «к сожалению» появилось, поскольку бесшумными компьютеры никак не становятся и по вине жестких дисков тоже. Но винчестерам пока есть куда расти технически, в частности, в сторону бесшумной работы.

Относительная долговечность ждет и CD-RW. Этот накопитель с таким трудом стал стандартом де-факто в качестве универсального средства архивирования и переноса больших объемов данных, что не скоро сдаст свои позиции. Пока, наоборот, они только укрепляются, за счет удешевления самих пишущих приводов и поддержки стандарта CD-RW всеми ныне выпускаемыми приводами обычных CD-ROM (на чтение, разумеется). А для обмена небольшими файлами ничего изобретать взамен флоппи-дисков не нужно, достаточно лишь развивать на их фоне электронную почту.

Сомнений в том, что связисты (особенно коммерческие) в ближайшие годы еще больше расстараятся в этом направлении, нет. Особенно там, где есть неудовлетворенный, но платежеспособ-

ный спрос. В той же Москве сейчас властвует МГТС — плохо работающая «почти халыва». А не будь ее, каждый желающий уже имел бы недорогой цифровой канал (недорогой — в силу массовости). Для районов «немассовой» застройки представляют интерес всяческие беспроводные решения. Кроме линий «точка-точка» для связи с провайдером в пределах прямой видимости (10–15 км) существуют и глобальные проекты, позволяющие залезать в Интернет чуть ли не на мегабитных скоростях и действующие по принципу сотовой связи, в Москве и области этим давно собирается заняться «Сонет» и еще несколько компаний.

АХ ВЫ СЕТИ, МОИ СЕТИ...



Мы с другом ставили локальную сеть, вроде бы все правильно собрали и подключили, но соединение никак не устанавливается. Уже надоело причину искать. И еще — на работе у меня валялось несколько старых сетевых карточек (ISA) на чипсете RTL 8019, я хотел сначала их использовать — но ничего не вышло, Windows пишет об ошибке в работе этих «устройств», хотя распознает их в режиме P&P без проблем.

Как видите, локальную сеть Plug & Play'ем не испугаешь, она обязательно самолично проверит, достаточно ли продвинул пользователь, взявшийся ее устанавливать :)

Попробую вам помочь коротко — полная помощь может вылиться в толстый том «Все о настройке локальных сетей». А чтобы легче было ориентироваться, разобьем советы на Железную и Программную части.

Сетевое железо

У меня иногда возникает сомнение: есть ли вообще на свете такая сеть, у которой никогда не возникало конфигурационных проблем. А уж когда в качестве строительного материала используются неизвестного происхождения карты, кабели, обжатые в домашних условиях посредством отвертки, молотка и т.п., найти причину бывает особенно утомительно.

Но тем интереснее, не так ли? А для начала нужно устранить хотя бы аппаратные причины. Во-первых: сетевые карты запросто могут делать вид, что работают, в то время как вовсе и не собирались этого делать. Протестировать работу карты, не задействуя при этом сеть, можно традиционными программами вроде CheckIt'a, но лучше скачать в Интернете собственную диагностику карты. В частности, для упомянутых вами очень распространенных чипсетов от Realtek, на сайте www.realtek.com можно найти все необходимое.

Одна из причин, из-за которой ISA'шные карты отказываются работать, — несоответствие назначенных им в Windows ресурсов тому, что установлено на них джамперами либо записано в EEPROM — перезаписываемую память на карте (в такой же памяти на материнской плате хранится BIOS). С джамперами все ясно — надо привести их в соответствие с реальным списком ресурсов, а для перезаписи памяти понадобится особая DOS-утилита (для Realtek ищите ее по указанному уже адресу в Интернете). В ней вы можете также задать тип кабеля, который используется в сети. Еще, не вдаваясь в подробности, советую отменить полнодуплексный режим передачи (FullDuplex — Disabled).

Случается, что карта не работает и даже умудряется подвешивать всю систему, если адрес в памяти, где кэшируется ее BIOS, расположен по соседству с BIOS видеокарты (или другого устройства). Эти адреса можно разнести в BIOS Setup, а кроме того — изменить адрес кэширования видеокарты в той же настроечной DOS-программе. Причем ничего страшного не случится, даже если вы вовсе отмените кэширование.

Наконец, неприятной особенностью многих карт на базе RTL-наборов (точнее — их драйверов) является пауза в загрузке Windows (5–10 с), смахивающая на зависание. Не считайте это ошибкой.

Чтобы исключить из списка подозреваемых кабель с плохим контактом

и иметь возможность в будущем диагностировать ошибки, купите готовый патч-корд (кабель с уже обжатыми разъемами) длиной не больше полуметра и поставьте компьютеры рядом. Это простой, но верный технологический трюк для настройки сетевых устройств.

Не забывайте и о сигнальных лампочках на сетевых картах и концентраторах — при хорошем контакте они должны ярко гореть. При разводке витой пары, если принадлежность жил белого цвета явно не отмечена, вскройте поильнее защитную оболочку кабеля и проясните ситуацию — помните, что каждая из 8 жил «уникальна» и должна попасть в свой собственный осевой канал. Если сеть делается на основе коаксиального кабеля, тестовым полуметровым патч-кордом тоже обзавестись нелишне. Надеюсь, вы не забыли и о терминаторах на обоих концах линии?

И... рассчитывайте на свою удачливость. В особо зловредных сетях в случае, если у вас комбинированные карты под коаксиал и витую пару, рекомендую взять где-нибудь напрокат концентратор и пару обжатых проводов и отладить сначала работу на них, а затем уже переходить на коаксиальный шнур.

Сетевые программы

Программная часть может досадить в настройке сети не меньше железной. Вот перечень компонентов, которые помимо собственно сетевой карты должны присутствовать в разделе Сеть:

Протоколы NetBEUI или IPX/SPX — для сетей, в которых не планируется совместный доступ в Интернет, и TCP/IP — если планируется (хотя все равно советую настроить сначала сеть с помощью простых протоколов).

Второй важный компонент — Клиент для сетей Microsoft должен быть установлен на всех компьютерах, а третий — Служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft нужно установить только на компьютерах, ресурсы которых предполагается «расширить» для общего пользования. Этот компонент установится автоматически, как только в пункте Доступ к файлам и принтерам вы разрешите совместный доступ. Не забудьте также собственно открыть доступ к конкретному диску (принтеру), выбрав, например, в Моем компьютере для него вкладку Доступ... и выставив нужные галочки.

Теперь на каждом из компьютеров (даже не подключенных к сети) должна появиться папка Сетевое окружение и в ней, как минимум, значок Вся сеть и сам этот компьютер с перечнем доступных ресурсов. Некоторые сетевые карты имеют неприятную особенность устанавливаться в разделе Сеть в двух экземплярах (из-за чего и все протоколы ставятся в двух копиях). Побороть это не всегда удается, но работе сети не мешает (хотя какое-то торможение неизбежно будет).

Отдельную задачу представляет настройка протокола TCP/IP и совмест-

ного доступа в Интернет. Позаботьтесь, чтобы на «серверном» компьютере была обычным путем установлена Windows 98 SE или 2000, настройте на нем удаленный доступ к провайдеру и только затем добавляйте через мастер установки новый компонент — Общий доступ к подключению Интернета (существующие отдельные программы типа WinGate и WinProxy менее предпочтительны, поскольку занимают больше памяти, а возможностей, напротив, предоставляют меньше). В ответ на вопрос о сетевой карте, через которую вы соединяетесь с провайдером, укажите Контроллер удаленного доступа, а в качестве карты для локальной сети — реальную сетевую карту. Программа создаст особую «подключальную» дискету, которую можно использовать при настройке интернет-соединения с остальных компьютеров в сети. Если вам очень повезет, то конфигурировать TCP/IP-протокол не придется вовсе.

Если же автоматика не сработает, придется еще чуть углубиться в дебри. Ведь причина всей этой возни в том, что вы не можете запросто интегрироваться в глобальную сеть в качестве узла,

несмотря на то, что TCP/IP — тот самый протокол, на котором общаются все компьютеры в Интернете. Для реальной регистрации вам понадобилось бы купить собственный, уникальный в пределах всего Интернета IP-адрес у провайдера (точнее, группу адресов для всех локальных компьютеров). Это имеет смысл делать только когда вы обзаведетесь выделенным каналом с постоянным подключением. А до той поры вполне сойдут уникальные лишь в пределах вашей «сети» IP-адреса, например, 192.168.0.1 — для первого компьютера, ...2 — для второго и т.д. (маску подсети задайте в виде 255.255.255.0). Эти числа надо вручную выставить в свойствах TCP/IP, привязанного к вашей сетевой карте. А общий TCP/IP, привязанный к контроллеру удаленного доступа, должен получать адрес автоматически от провайдера (убедитесь, что галочка стоит именно на этом пункте).

И напоследок, после проверки, что все компьютеры смогли получить доступ в Интернет, логично удалить все протоколы, кроме TCP/IP — для локального обмена его возможностей хватит вполне.



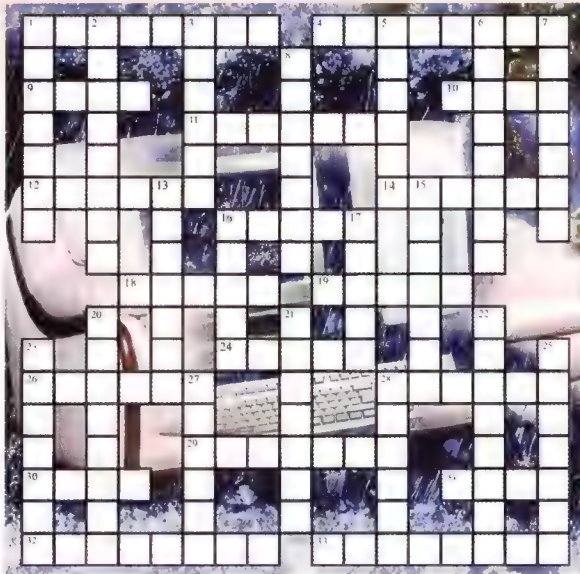
Живопись: Лилия Колас



если МАДОННА, то

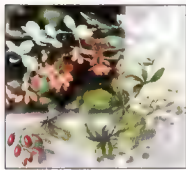
MAXIMUM

Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75
www.maximum.ru



ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Один из первых советских альпинистов, именем которого в туристических кругах называют рюкзак.



4. Колючий кустарник или сосательная конфетка.



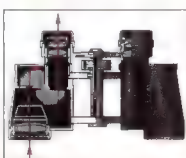
9. Восьмой чемпион мира по шахматам.



10. Название одной из первых компьютерных игр.



11. Яйцекладущее млекопитающее.



12. Раздел физики.

14. Холодное оружие.

16. Плоский кабель для подключения винчестера в персональном компьютере.

18. Человек, распространяющий контрафактные диски.



19. Посредник между Богом и людьми.

24. Коралловый остров.



26. Революционерка, соратница В.И. Ленина.

28. Способ соединения деталей.



29. Компьютерный телевизор.



30. Волейболист, чемпион мира 1949, 1952 годов.



31. Античный космонавт.

32. Обмотка электромагнита.

33. Поисковая интернет-машина, разработанная фирмой «МедиаЛингва».

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Советский авиаконструктор.

2. Американский космический челнок.



3. Родина отца российской космонавтики.



5. Президентская республика.

6. Мужской костюм для верховой езды.



7. Тип биомы между тропическими лесами и пустынями.



8. «Обозреватель» web-страниц.



13. Русский изобретатель-самоучка.



15. Птица.

16. Опора для рельсов.

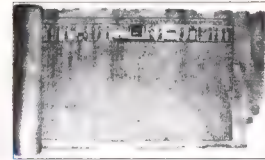
17. Завершающая стадия спортивных соревнований.

20. Грузовик с опрокидывающимся кузовом.



21. Искусство складывать изображения из фрагментов.

22. Астрологический прогноз.



23. Бумага древних египтян.

25. Разорившийся предприниматель.



27. Любимая игра водителей и строителей.



28. Российский астроном.

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД
опубликованный в
ноябрьском номере
журнала:

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Овчарка. 4. Комбайн.
6. Диск. 8. Адобе.
9. Лаборатория.
10. Фиаско. 12. Спартак.
15. Кактус. 16. «Лексикон».
18. Телеграф. 20. Евмолп.
21. Корзина. 22. Пугало.
23. Скафандр.
25. Оратория. 26. Анкета.
28. Сфероид. 29. Алушка.
31. Калькулятор. 34. Данко.
35. Щетка. 36. Эксперт.
37. Паскаль.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Частота. 3. Астро.
4. Колли. 5. Абонент.
7. Квадрат. 11. Олимпиада.
13. Пантограф.
14. Антониони.
15. Клеопатра. 17. Ермак.
19. Амати. 24. Формула.
27. Косинус. 30. Памятка.
32. «Апорт». 33. Олимп.



Владимир Свиридов — профессор физики Воронежского педагогического университета. Владелец многократно модернизированных компьютеров Хома и Бука, эпос из жизни которых знаком нашим читателям. Профессор пишет в основном по ночам на кухне, чем и объясняется название его личной рубрики. Его адрес: selim@freemail.ru

Старый добрый век XX, старый добрый Word шестой



нег, снег, снег. За окном полнолуние, ледяные кристаллики искрятся и повизгивают под ногами запоздалых прохожих. На кухне тепло, чайник вот-вот закипит, ноутбук Бука развернут, запущен и дозванивается до институтского сервера — пока, правда, безуспешно. Вы что предпочитаете, чай, кофе? А и правда что, — сейчас только рюмочки достану.

Да, кто бы мог подумать лет двадцать назад, что вот так, под ноутбук будем общаться, а не под Би-би-си. Господи, я тогда студентом ездил каждый день на девятый километр, получал в вычислительном центре распечатку с ошибками курсовой программы и начинал править перфокарты. Интересно, а как бы выглядела колода перфокарт, скажем, с «Офисом»? Пожалуй, и в чемодан не поместилась бы.

Нет, правда. Свою докторскую диссертацию, стабильными и многоэтажными формулами, в 1994-м я набрал в ChiWriter'e, был такой редактор. WYSIWYG, макросы, нумерация формул, генерация оглавления, ссылки на литературу — все автоматизировано, редактор шрифтов прилагается. А ведь все это добро умещалось на двух дискетах! Канул, однако, ChiWriter, туда же, куда и «Лексикон», под натиском Word'a.

Правда, первый Word для Windows, имевший порядковый номер 6.0, — это была вещь! Один мой питерский знакомый, человек трезвый, деловой и практичный, как-то немало удивил меня весьма лирическим о нем отзывом. «Я, — сказал он, — страстно любил MultiEdit, но, когда впервые увидел Word, понял, что нам не быть вместе».

Все, что надо для счастья, в Word 6.0 было сразу. Заметьте, для счастья не девочки-секретарши, а для счастья человека, занимающегося оформлением текстов вполне профессионально. А вот дальше пошли ампиры, рококо и барокко.

Ну, положим, я понимаю, зачем стал быть Word 95 (он же — «семерка»). Новая, 32-разрядная, операционная система появилась — надо, чтобы и программы были 32-разрядные. Хотя если спросить, зачем сделали систему 32-разрядную, выяснится: для того, чтобы использовать 32-разрядный процессор, Intel386. Чтобы, значит, не простаивал.

А зачем 32-разрядный процессор... нет, давайте остановимся, а то так вот и заносит людей в Пустой Цикл без точки выхода.

Ладно, зачем был нужен Office 95, договорились. У «Ворда» панели стали покрасивше, и, главное, рисунок готовый для кнопочки «Вставка символа» добавился. Замечательно, и большое спасибо, что за такую благодать не пришлось расплачиваться кровными мегабайтами своего винчестера. Но кто и зачем заказывал Office 97?!

Вот простая задача: объем «Офиса» при переходе через 96-й год увеличился в три с лишним раза. Во сколько раз возросли получаемые от него польза и удовольствие? Говорите, в два? Не согласен. Думаю, раза в полтора. Уменьшились.

Судите сами. Word 97 перестал принимать все русские шрифты, за исключением четырех. Любимое его развлечение — показывать на экране все ОК, а на принтер посылать одни квадратики — стало притчей во языцех. Создаваемые им файлы нельзя прочесть предыдущими версиями той же программы. Возросла частота падений (так и хочется добавить: «грехо...»). Зато — зато! — появилась говорящая скрепка, на которую вы любуетесь вместо того, чтобы заниматься делом. Зато многое он стал делать по своему усмотрению, и уговорить его поступать так, как нужно пользователю, почти невозможно.

Развитие художественной самостоятельности было продолжено в Office 2000. Теперь Word сам решает, какие пункты меню вам показывать, а какие, за редкостью использования, — нет. Говорят, что это, мол, для удобства бедного юзера, чтобы он не запутался в многочисленных меню и подменю. Спасибо, но пытались ли вы представить себе чувства хозяйки, которая обнаруживает, что ее скалка по собственному почину спряталась за шкаф, обидевшись, что в доме давно не делали пельменей? Зато — зато! — вот вам к юбилею новые хохмочки. Вместо говорящей скрепки вы теперь можете вызвать дух Эйнштейна, который будет время от времени зевать, а по закрытии программы — с жуткими воплями проваливаться в тартарары. Это все очень смешно, пока вы не бросите взгляд на индикатор загрузки процессора.

В середине XX века некий Сирил Норткот Паркинсон, изучая новейшую историю английского флота, обнаружил,

что с 1914 по 1928 годы количество боевых кораблей сократилось втрое, личный состав флота — на треть, но численность чиновников в Адмиралтействе за эти же годы удвоилась¹. Заинтересовавшись открытием, он нашел множество подобных примеров, но ни одного примера противоположного свойства. В результате он вынужден был сформулировать знаменитый закон Паркинсона: *развитие любой бюрократической организации никак не связано с объемом или характером выполняемых ею функций*.

Похоже, что закон Паркинсона справедлив не только для организаций, но и для программных продуктов. Действительно, пожиранием мегабайтов при сохранении или даже деградации потребительских качеств отличаются новые версии продуктов не только от одной известной корпорации. Посмотрите, во что превратился «Нетскейп». Или, скажем, Lotus Organizer: первая версия — один мегабайт, третья — двадцать, хотя все основные функции остались без изменений. Да-да, ваши примеры даже более удачны.

И самое ужасное не в том, что мегабайтов на диске не хватает. Самое ужасное — эти программы развиваются по своим внутренним законам, приобретают все большую индивидуальность и начинают *себя вести*. Из скалки, понимаете ли, вылупился Буратино, потребовал есть, а через пару лет пришлось отдать ему целую комнату, чтобы ребенок мог нормально развиваться... В благодарность он раз в полгода, по старой памяти, лепит пельмени.

Опять у фантастов оказалось недостаточно богатое воображение. Они-то все расписывали про бунт роботов. Ха, подумаешь, восстание электрических утюгов! На деле всё скучнее и непредвиденнее. Сами, своими ручками, разводим нематериальных особей, причем создаем для них такие условия, что они от ожирения еле дышат. Не за горами, я думаю, и закон, приравнивающий стирание программы с винчестера к убийству уникальной личности. Ох, неуютно будет в XXI веке жить владельцу компьютера...

Ну а мы пока давайте помянем старый добрый век двадцатый и выпьем за старый добрый Word шестой. Ваше здоровье!

¹ Замечу, что Адмиралтейство по природе своей — тоже офис.

Сумеет ли КУЗЯ освободить
СНЕЖНЫХ ЭЛЬФОВ ОТ ЛЕДЯНОГО
ЗАКЛЯТИЯ ВРЕДНОЙ СЦИЛЛЫ?

Выручит ли наш герой ДЕДА МОРОЗА,
попавшего в БЕДУ??

Конечно, да!

Ведь у него будут такие

СНЕЖНЫЕ И ЛОВКИЕ ПОМОЩНИКИ,
КАК ВЫ!

НОВЫЙ ГОД!

ОБЯЗАТЕЛЬНО НАСТУПИТ

СПЕШИТЕ - У ВАС ЕСТЬ
ТОЛЬКО 31 ДЕНЬ, ЧТОБЫ

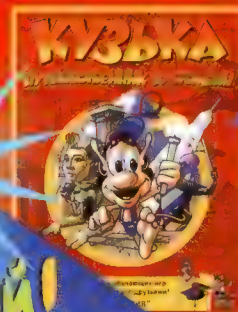
ПОМОЧЬ КУЗЕ!

Начинаем игру
4 Декабря!

Новогодний подарок
в каждой коробке с игрой!



Новый
выпуск
компьютерных
игр с КУЗЕЙ!
25 Замечательных,
самых новогодних ИГР!



Ребята! Скоро вас ждет новые
приключения Кузи и его друзей!
Захватывающее путешествие на
паровозе времени вместе с Кузей и
Жулей - каменный век, Древний Рим,
Дикий Запад, посадка на Луну - в игре
КУЗЬКА-ПУТЕШЕСТВИИ ВО ВРЕМЕНИ

Интернет-сайт МедиаХауз:
www.mediahouse.ru

Информация и справки
по телефону:
(095) 737-8855

Бесплатная
доставка
курьером
по Москве:
931-9269

Хотите
получить
в подарок
плюшевую
игрушку
Кузя?



Тогда отправьте
в адрес МедиаХауз
две заполненные
регистрационные
карточки от двух разных
выпусков игр с Кузей,
и замечательная
плюшевая игрушка - ваша!

МедиаХауз®

Вот и еще один год заканчивается. И, наверное, он был не хуже прочих, раз уж мы с вами не разучились шутить. Мы рады поздравить с новогодними призами победителей конкурса анекдотов:

MOSSa из Майкопа,
Ивана Крупина из Светлогорода,
Игоря Кононова из Выборгского р-на Ленинградской обл.,
В.Н. Каспревича из Ставрополя,
Н.В. Михайлова из г. Шацка
Рязанской обл. Они получают от компании TOP праздничные коврики для мыши. Всем читателям — счастливого праздника!

* * *

Подходит юзер к сисадмину и говорит:

— Скажи мне, любезный, в чем коренное отличие Windows 95 от Windows 98?

Админ почесал немытую репу и ответил:

— Тем, что количество ошибок в Win95 надо было умножать на 95, а в Win98 — соответственно на 98.

Юзер подумал и мечтательно заявил:

— Наверное, в Windows 3.1 было так мало ошибок...

Админ сказал ему:

— Идиот, тогда из трех пользователей выживал только один!

* * *

Читает старый хакер своему внуку сказку:

— Пришел дед к морю и стал кликать рыбку...

— Деда, а почему рыбку???

— В те старые времена мышек еще не было.

* * *

Русский вирус взлетит и в BIOS!
(Народная мудрость)

* * *

Бежит мальчик по степи, забегает в юрту:

— Ашир-ага! Ашир-ага! — там никого, бежит в стойло: — Ашир-ага!

— Что случилось?

— Сапар-ага просил Вас позвонить!

— А-а, спасибо, Пейджерджан!

* * *

Сын к папе-интернетчику подходит:

— Папа, а адрес пишется с одной «с» или с двумя?

— С тремя «w», сынок.

* * *

Как объяснить тупому, что такое бит? Элементарно — это байт минус налоги. Как объяснить тупому, что такое байт? Элементарно — объясните ему 8 раз, что такое бит. Что такое килобайт? Это слишком долго рассказывать...

* * *

Ваша киска купила бы Диски! Рекомендации лучших дисководов!

* * *

ПЗУ — Постепенно Забывающее Устройство...

* * *

— Ошибка? Это не ошибка, это системная функция.

* * *

Маленький хакер на сервер залез. Старый админ достает свой обрез. Sound раздался и сервер упал — Хакер свой Pentium раньше достал.

* * *

Вечер, семейство змей сидит дома. Мама-змея на кухне, папа-змея в кабинете за компьютером, двое змеенышей играют в детской. Вдруг раздаётся недовольное шипение отца:

— Опять зззависсссс...

Мама-змея — детям:

— Ну-ка, детки, быстренько ползите к папе и помогите ему нажать Ctrl+Alt+Del!

* * *

Сонник для компьютерщиков. Если вам приснился сон с расширением:

1) *.exe, *.bat — он обязательно исполнится;

2) *.obj — несвязный сон;

3) *.htm(l) — к Интернету;

4) *.jpg — без комментариев;

5) *.pag — опять проклятый будильник не дал досмотреть до конца.

MOSS

Майкоп

* * *

Приходит Чебурашка к крокодилу Гене и плачет:

— Я никогда не стану новым русским...

— Почему?!

— Да у меня сотовый телефон в ухо проваливается!

* * *

Всплывают посреди океана русская и американская подводные лодки. Подняли антенны, наладили связь между бортовыми компьютерами. Американский капитан выгоняет из кресла оператора, говорит:

— Дай-ка я сам. С русскими надо вежливо обращаться, а то они чуть что:

— «ПЯТЫЙ ОТСЕК, ТОВСЬ! ТОРПЕДНАЯ АТАКА!!!»

И набирает на клавиатуре: «Hello Russian».

Русский компьютер переводит: «Хреново покрашено».

Русский капитан: «ПЯТЫЙ ОТСЕК, ТОВСЬ! ТОРПЕДНАЯ АТАКА!!!»

* * *

Include this in your WIN.INI file:
BUGS=OFF

* * *

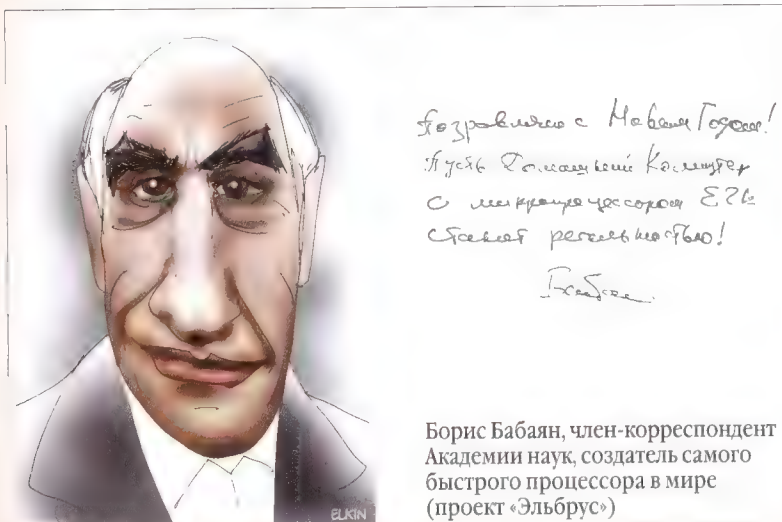
Difference between a virus & Windows? Viruses never fail.

Иван Крупин, г. Светлогорд
Ставропольского края

* * *

Дневник юной и очаровательной девушки: «Понедельник — пришел Антон и поставил на компьютер Windows 95. Вторник — пришел Рома и снес Windows 95. Среда — пришел Антон и поставил Windows 95. Четверг — пришел Рома, ругнулся и снес Windows 95. Пятница — пришел Антон и поставил Windows 95. Суббота — пришел Вова и уронил системный блок на пол...»

Ю. Воробьев,
г. Лобня Московской обл.



Борис Бабаян, член-корреспондент Академии наук, создатель самого быстрого процессора в мире (проект «Эльбрус»)



ЧЕТЫРЕ ЗАЙЦА

11 идей для новогодних подарков

В лесу родилась ёлочка

Утилиты, вроде бы, совсем не праздничная и довольно скучная вещь. Так, во всяком случае, принято считать. Но утилита утилите рознь — среди тысяч этих небольших программ, предназначенных на все случаи жизни, наверняка найдутся и такие, которые вы сможете захватить с собой, направляясь на рождественский ужин или на новогодний прием.

На Новый год деловые (и не очень деловые) люди традиционно дарят друг другу всевозможные «бумажные» календари, за-

писные книжки, органайзеры. У некоторых моих знакомых таких полученных в подарок органайзеров каждый Новый год накапливается по несколько штук. Однако есть много программ, которые их вполне в состоянии полноценно заменить. В первую очередь, конечно, вспоминаются монстры типа MS Outlook, Lotus Organizer, Starfish Sidekick или Symantec Act, в которых, кстати, функция календаря, записной книжки и «напоминалки» не является основной. Дарить такие громоздкие многомегабайтные вещи на Новый год несколько даже неудобно — это все равно, что приволочь с собой в подарок шкаф. Лучше выбрать что-то поизящнее.

Начнем с RuBox (www.rubox.newmail.ru). Этот полнофункциональный электронный органайзер очень компактный. Дистрибутив занимает меньше 300 Кбайт, а сама программа даже в распакованном виде легко помещается на дискете. RuBox бесплатный, в отличие от своих западных аналогов, причем более слабых. При этом помимо функций записной книжки, будильника и календаря — ежедневника — все эти вещи наверняка пригодятся в Новом году — имеет также целый ряд других возможностей, больше характерных для баз данных. Эту программу можно применять для создания каталога домашней библиотеки, видеотеки или какой-нибудь коллекции. Важным достоинством является и то, что программа не требует инсталляции. Это значит, что после очередной переустановки Windows можно будет спокойно продолжать пользоваться этой программой без проведения всевозможных дополнительных процедур по восстановлению ранее накопленных данных. RuBox очень легко настроить под свои нужды. Можно даже изменить названия пунктов меню и сообщения программы, благо все они хранятся в обычном текстовом файле. Так что можно легко «научить» RuBox разговаривать на любом языке.

Очень неплох в виде подарка «Календарь Pro» (www.ware.ru). Это эдакий швейцарский нож, который умеет очень многое: открывать консервные банки и сейфы, резать колючую проволоку и колбасу... Это приложение заменяет сразу 22 программы, которые еще надо найти: календарь (в том числе биоритмов, именин, с функцией напоминания о праздниках, знаменательных датах и заранее заданных событиях), алфавитную записную книжку, ежедневник, калькулятор, конвертеры валют и единиц измерения, «напоминалку», простой текстовый редактор, планировщик задач, мультимедийный проигрыватель, будильник, «звонилку» для Интернета, гороскоп и много чего еще. И все это занимает немногим более 2 Мбайт в распакованном виде. Ну а упакованный дистрибутив без труда поместится на дискете, которая,



как известно, спокойно влезет в карман рубашки, в которой вы направляетесь к другу на новогодний ужин. А все традиционные предметы, которые «Календарь Pro» заменяет, с трудом поместились бы в небольшую сумку. Интерфейс программы прост и очень функционален. К тому же она всегда под рукой: «Календарь Pro» при запуске миниимизируется в иконку рядом с часами, щелчок по которой выдает меню, из которого можно выбрать нужный в данный момент компонент. Эта программа условно бесплатна, но никаких ограничений ни во времени использования, ни в функциональности нет. Проблема только в том, что «Календарь Pro» не работает в Windows NT/2000.

Вообще, тема времени — типично новогодняя тема. На российских сайтах с программами можно найти просто огромное количество всевозможных часов, календарей, «напоминалок». Только на www.download.ru их больше 100. Они, как правило, бесплатны.

Среди них есть очень оригинальные утилиты, которые вполне можно преподнести в качестве подарка. Например, «Кукушка» или Cuckoo (<http://paralaxis.sava.ru>). Как можно догадаться из названия, это часы с боем. По умолчанию звуки соответствуют тем, которые издавали старинные часы с кукушкой. Но их легко сменить на любые по вашему вкусу. Или «Вавилонские часы» (www.b5.ru), которые придутся по вкусу любому фанату культуры сериала «Вавилон 5». Это тоже часы с боем, в интерфейсе и в звуковых схемах которых использованы мотивы этой фантастической саги. Или Birthday Millennium — «напоминалка» о предстоящих праздниках и знаменательных датах, причем список этот можно и пополнять. Например, внести туда дни рождения родственников, знакомых и сослуживцев. В бегущей строке при этом показываются всевозможные афоризмы, принадлежащие великим людям. Например: «Все течет, все изменяется». Или: «Зри в корень!» Birthday Millennium позволяет менять свой интерфейс с помощью «шкворков», которые можно найти на домашней страничке <http://graphica.newmail.ru>. Да и штатный весьма неплох. Причем все это делает один исполняемый модуль объемом меньше 100 Кбайт.

При работе за компьютером нельзя забывать о своем здоровье. Через определенное время надо обязательно устроить



перерыв, во время которого неплохо сделать несколько упражнений, снимающих усталость глаз. Благо есть программа EyesKeeper, которая автоматизирует этот процесс. Так что это тоже верный кандидат в новгодние подарки. Через заданный промежуток времени (по умолчанию он составляет 30 минут) появляется окно, в котором показаны упражнения, снимающие усталость глаз. Работа других программ в этот момент блокируется — это значит, что с помощью EyesKeeper можно также ограничить детские игры. Кстати, EyesKeeper занимает совсем немного оперативной памяти, лишь около 50 Кбайт, так что его использование не приведет к отрицательным последствиям даже при установке на машину с малым объемом ОЗУ. Хотя сейчас эта программа стала платной, на сайте www.ware.ru до сих пор можно найти и бесплатную версию.

Создал эту игрушку грек Иоаннидес, который обещает на своей страничке обучить всех ее посетителей пить греческую водку Ouzo

А теперь о программах для гадания и астрологии. Большая часть все же на английском языке и в них не так просто разобраться. Они, как правило, рассчитаны на профессиональных астрологов и других предсказателей. Но есть и русскоязычные, в том числе и бесплатные.

Вот, например, «Таро. Программа для предсказаний» (<http://taroda.ru>). Уже из названия ясно, что это такое. Вот что написано в документации к данной программе: «Карты Большого Аркана дают нам ответы или послания, касающиеся непосредственно вопроса или ситуации. В то же время они предлагают высшие универсальные учения, основанные на Космическом Законе. Эти учения обеспечивают ответ на непосредственный вопрос, в то же время также давая урок, который можно применить к повседневной жизни».

«Таро...» позволяет осуществлять гадание по двум раскладам — в три и пять карт. В первом случае можно узнать об отношении к вам другого человека, во втором — получить совет, как поступать в той или иной ситуации. При этом значение той или иной карты можно редактировать. Если, конечно, вам кажется, что оно неполно или не вполне верно.

Советую также обратить внимание на астрологическую программу «Зодиак» (<http://zodiac.hotmail.ru>). «Зодиак» основан на авестийской школе астрологии, самым известным представителем которой является Павел Глоба. В программе можно провести анализ вашего имени и фамилии. Если, конечно, они есть в ее

базе. Также, при наличии соединения с Интернетом, можно получить данные о событиях, которые произошли в тот или иной день. Хотелось бы отметить, что автор, Максим Горбач, позиционирует свой продукт как средство «комплексного исследования личности». В новом году «Зодиак», судя по всему, принесет своим владельцам много радости: в самом ближайшем будущем добавятся заг-

рузка из Интернета гороскопа на ближайшие дни или неделю, а также появятся новые модули, в частности, анализа биоритмов, толкование по другим гороскопам (китайскому, японскому, цветочному, друидов) и системе Пифагора. Вполне возможно, что хотя бы часть этих новшеств будет реализована уже к выходу данного номера журнала. Так что зайдите на сайт программы.

Создать новгоднее настроение позволяют заставки и экранные персонажи. Вы же украсите на Новый год свою квартиру, развесившая по комнатам разноцветные гирлянды и расставляя под елкой Деда Мороза и Снегурочку? Так же можно (и

нужно) украсить и компьютер. Вот, например, Xmas Fred (www.prog-net.com/fred/). На рабочем столе Windows появляется сам Дед Мороз, причем иногда не один, «гуляющий» по бордюрам окон. Впрочем, этот персонаж сложно рассматривать как подарок. Это, скорее, предпраздничный розыгрыш. Дед Мороз частенько ведет себя, скажем мягко, несколько неадекватно. (Возможно, он уже выпил новгоднего шампанского... а может, замерз в вашем компьютере и согрелся ромом.) Дед Мороз озвучен: он свистит, играет рождественские мелодии на пианино. Может даже взорваться, отрыв новгодний подарок. Впрочем, загулявшего Деда Мороза можно утихомирить: поведение данного персонажа поддается некоторой настройке. Например, можно отключить звук и задать количество отпускаемых им шуток в заданную единицу времени.

Вообще, новгодних заставок существует огромное количество. Чтобы перечислить только самые интересные и веселые из них, понадобилось бы раз в десять больше места, чем выделено на эту статью жадным на журнальную площадь главным редактором (шутка!). Но про некоторые рассказать все равно нужно.

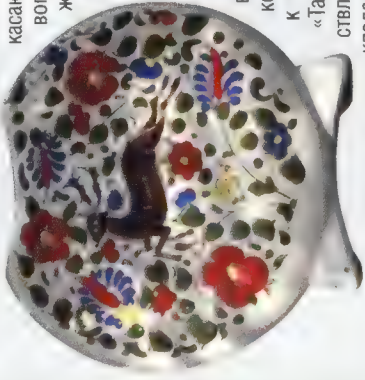
Например, на Новый год неплохо превратить экран своего компьютера в звездное небо с большой луной. Эта заставка так и называется Star Message Screensaver (<http://users.spark.net/~mediaw/starmsg/index.html>). С помощью настроек можно выбирать разные фазы луны и запускать по звездному небу самолеты... Создал эту игрушку «для астрономов, мечтателей и романтических дураков» молодой грек Иоаннидес, который обещает на своей страничке обучить всех ее посетителей пить

греческую водку Ouzo, но все никак не соберется. А мы ведь ждем, Михаил! (Если вы на Новый год будете в Греции, зайдите к Иоаннидесу и напомните ему его обещание — я уверен, он его выполнит с типично-греческим радушием! Хотя, с другой стороны, чего нам учиться водку пить, мы тут и так все это умеем...)

Да, скажете вы, но при чем здесь слово Message, то есть послание? А при том, что вы можете сложить из звезд фразу, которая выплывет на экран компьютера. Вот как советует использовать такое свойство заставки ее создатель: «Эта программа — романтический подарок для вашей любимой женщины. Вы можете легко снабдить заставку романтическим признанием в любви и послать вашей подруге. Когда она поставит программу у себя на компьютере, то тут же увидит ваши слова, написанные звездами среди звезд — и немедленно позвонит вам...»

Впрочем, есть и заставки для семейного пользования (ведь ваш компьютер — член семьи, не правда ли?). И вот, в самый разгар предновогодних хлопот, когда в духовке уже жарится утка, и ярко горит свет, и пахнет елкой, и на столе уже стоит шампанское, ваш добрый Пентиум запускает заставку MerryXmas ScreenSaver. На экране появляется красивый зимний пейзаж, сопровождаемый снегопадом. А из динамиков звучат джазовые импровизации на тему рождественско-новогодних мелодий: Jingle Bells и, конечно, «В лесу родилась ёлочка»...

— Яков Шпунт
nina8@otc.ru



По следам Наполеона

«Когда мне было шесть лет...»
Э-э-э... Нет, это, кажется, что-то не то...
Давным-давно, в те безумно далекие времена, когда пределом мечтаний любого увлеченного компьютерами человека была «трешка» (не Pentium III, как вы, возможно, подумали, не ВАЗ-2103, а старенький IBM PC 386), в моей голове периодически всплывали разные странные мысли: мол, неплохо было бы вести на компьютере — раз уж он есть — что-то вроде дневника и записывать туда самые яркие моменты своей жизни.

«Чем я, собственно, хуже Наполеона? Или, скажем, Марии Медичи? — скромно размышлял я. — У всех великих людей были дневники, мемуары, личные архивы, и т.д. и т.п. Будет что почитать на старости лет, и вообще...»

Но некоторые обстоятельства так и не дали осуществиться этому благому намерению. Так, например, в те времена еще не было десятигигабайтных винчестеров, не было также Windows 95 с ее многими тысячами файлов. А на двадцатигабайтном диске любой лишний файл обнаруживался мгновенно и подвертался самому тщательному досмотру со стороны домашних, особенно не в меру любопытного младшего брата.

Казалось бы, спасти положение могут шифровальные программы. Вот только больно напряжно было каждый раз расшифровывать файл, а потом шифровать заново. К тому же найти что-то в огромном текстовом файле было совсем не просто, а необходимо было каждый день вводить дату почему-то раздражала.

Поэтому когда записи за целую неделю сбились в одну огромную, никак не разделенную кучу, я оставил затею с мемуарами. Вот когда мне стало ясно, что именно выделяет великого человека среди прочих!

С тех пор прошло уже несколько лет, и идея казалась благополучно похороненной. Как вдруг недавно в одной из телеконференций я наткнулся на упоминание одной весьма интересной программы, предназначенной, как было сказано в сообщении, «для ведения дневника». Эта ремарка разбудила старые воспоминания, и через тридцать минут программа была уже скачана и установлена.

Знакомьтесь: Memoirs2000 Pro — персональный биограф-шифровальщик с бумагорезательной машинкой в кармане и объемистой папкой под мышкой. Можно также добавить, что он несколько подслеповат и порой туг на ухо, но — обо всем по порядку...

Итак, одна из важнейших функций Memoirs2000 — это ведение дневника. Дневник представлен в виде древовидной структуры (наподобие списка каталогов) — годы делятся на месяцы,

месяцы, в свою очередь, — на дни. Каждому дню, месяцу и году сопоставляется документ наподобие Word'овского, который, кроме текста, может содержать картинки, таблицы и другие внедренные объекты. И каждый раз при запуске программы в дерево добавляется очередной лист, соответствующий текущему дню (если, конечно, вы еще не делали записей в этот день). Это избавляет вас от необходимости следить за датой — вы просто запускаете программу и начинаете писать.

Но ведением дневника возможности программы не исчерпываются. В одном файле с дневником могут храниться данные еще двух видов: «деревья» и «мини-документы». «Деревья» — это обычные древовидные структуры произвольной сложности, каждому узлу которых сопоставляется документ. Их можно использовать, например, для хранения списка контактов, каталогов видеокассет, генеалогического древа, в конце концов... В общем, любой информации, которую не хочется «светить». Ну а «мини-документы» — это просто папки с рядом документов; в таком образом, в одном-единственном файле вы можете хранить всю ценную информацию: собственный дневник, различные логины, пароли и идентификационные номера, секретные списки контактов, наконец, просто какие-то файлы, которые не хочется показывать посторонним.

Последние, надо сказать, вряд ли смогут добраться до ваших файлов: защита в Memoirs2000 организована весьма и весьма качественно. При создании нового файла вы вводите пароль — и файл автоматически шифруется при сохранении по алгоритму DES со 128-битным ключом. Вдобавок имеется возможность зашифровать абсолютно любой файл. Три-четыре таких шифрованных файла — и ваши мемуары будут надежно защищены даже от вас самих!

Программа также заботится о том, чтобы нигде — ни во временных директориях, ни даже в своп-файле Windows — не оставалось следов ее деятельности. В этом ей помогает специальный инструмент — Shredder («бумагорезательная машинка», или просто «измельчитель» — кому как больше нравится). Посредством этой нехитрой штучки вы сможете стереть любой файл так, что никакой Unerase не поможет.

Имеет место и весьма богатый набор защитных возможностей, не связанных напрямую с шифрованием. Так, например,

те пароль — и файл автоматически шифруется при сохранении по алгоритму DES со 128-битным ключом. Вдобавок имеется возможность зашифровать абсолютно любой файл. Три-четыре таких шифрованных файла — и ваши мемуары будут надежно защищены даже от вас самих!

Программа также заботится о том, чтобы нигде — ни во временных директориях, ни даже в своп-файле Windows — не оставалось следов ее деятельности. В этом ей помогает специальный инструмент — Shredder («бумагорезательная машинка», или просто «измельчитель» — кому как больше нравится). Посредством этой нехитрой штучки вы сможете стереть любой файл так, что никакой Unerase не поможет.

Имеет место и весьма богатый набор защитных возможностей, не связанных напрямую с шифрованием. Так, например,



можно заставить программу сворачиваться в трей, защищаться паролем от восстановления оттуда и даже выгружать рабочий файл после определенного времени бездействия пользователя. Также немалым плюсом — в случае отсутствия на клавиатуре клавиши с логотипом Windows — является функция свертывания окна при нажатии Esc. Это, конечно, дело вкуса, и возможно, что я страдаю паранойей или чем-нибудь похуже, но работать без аккорда Win-M я просто не могу.

Несмотря на все достоинства программы, не могу не побрызгать напоследок легким. В целом программа работает вполне надежно, и явные «глюки» за несколько дней проверки замечено не было. Одно аварийное завершение, когда при полноте десятках открытых окон по входящему звонку начал запускаться AON, не в счет. И все же некоторые досадные аликоватости имеют место быть. Скорее всего это связано с тем, что программа все еще находится в процессе разработки.

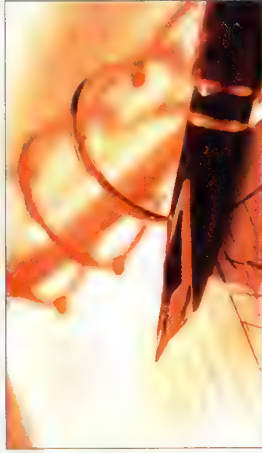
В первую очередь это касается интерфейса. Он, прямо скажем, не отличается особым изяществом. Хотя, отключив фоновый рисунок в меню (жуткая вещь! руки бы «дизайнерам» за такое оторвать!), работать вполне можно. Имеется даже возможность выбора языка интерфейса, в том числе и русского. Неудивительно, ведь 80% разработчиков — русские.

Далее: весьма нетипичная реакция программы на нажатие кнопки с крестиком в правом верхнем углу окна. Думаете, оно от этого закрывается? Как бы не так! Оно тихой сапой уходит в трей. Имеете это в виду.

И все-таки, даже несмотря на подобные не-очень-приятности, Memoirs2000 — программа определенно замечательная. Только представьте себе: заканчивается напряженный, но интересный день, все хлопоты, волнения и радости остались позади. Но впечатления прошедшего дня еще сильны, и самое время записать то, чего не сможет сохранить ни память, ни фотоаппарат, ни даже видеокамера. Записать ваши мысли и чувства...

— Алексей Варавин
aw@online.sinor.ru

Качать: www.mihasoftware.com/memoirs2000.zip
Сайт: www.secureaction.com



Старый дате HDD не испортил

Если у вас есть друзья, увлекающиеся компьютером, то вы наверняка знаете, что проблемы: «А что же ему подарить (на день рождения, Новый год, годовщину свадьбы, в конце концов)?» с ними не существует. Любой «железе» для своего любимца такой друг будет безумно рад — в этом смысле компьютерщики чем-то напоминают автомобилистов. Вот только большинство запчастей, как от автомобиля, так и от компьютера, стоят немалых денег, поэтому дарить подобные вещи можно далеко не всегда.

Однако компьютерщику, в отличие от автолюбителя, можно подарить кое-какие «расходные материалы», прекрасно помогающие расходовать время. Речь идет о компакт-дисках с играми (или, как вариант, с программами — но согласитесь, что от такого подарка сильно попахивает канцелярщиной). Подарок же в виде канистры бензина или, скажем, масла может быть принят несколько неадекватно...

В общем, стою я недавно перед прилавком с компакт-дисками и напряженно думаю, что бы такое подарить другу на Новый год. Все возможные мелкие «железки» от компьютера у него есть, все нужные ему программы — тоже... Остается одно — игра.

Но вот какая?

Взгляд начинает лихорадочно метаться по обложкам дисков,



пытаясь углядеть хоть что-нибудь приличное. Diablo 2? Не пойдет, нет у друга столько времени, чтобы в это играть. Вот какие-то гонки, вроде из новых. Но брать непроверенные гонки опасно, слишком уж велика вероятность нарваться на отвратительную ерунду...

Так, вот еще один F/A-18... И откуда у разработчиков игр такая любовь к этому самолету? «Невероятный реализм игрового процесса» — гордо гласит надпись на коробке. Нет, «знаем мы их рыбу!» — подобная фраза наверняка означает, что только для взлета нужно нажать не один десяток кнопок... Эх, 3D-экран бы какой-нибудь... Но Half-Life у него уже есть... В сторонке скромно лежат Nostalgia и Wheel of Time, но такие компьютеры, на которых эти игры работают нормально, пока что большая редкость...

В общем, стою я недавно перед прилавком с компакт-дисками и напряженно думаю, что бы такое подарить другу на Новый год

Короче говоря, на двадцатой минуте изучения отнюдь не маленького ассортимента игрушек нервы дали сбой. От печальной участи буриданова осла, поставленного перед задачей выбора из нескольких одинаково плохих вариантов, меня спасла лишь скромная стопка «компашек», забитливо уложенная в самый дальний угол самого нижнего ящика компьютерного стола.

Ну вот, совершенно другое дело! В это уже можно играть! А вот это настоящий шедевр! Так, а вот этот диск я вообще никому не отдам. Стойдно признать, что даже для друга жалко... Стоп! Вот эту я ему и подарю... Ну и что, что игра не новая? Зато хорошая! Зато играть в нее можно не два-три дня, а несколько месяцев! Графика плохая? Не плохая, а просто не очень современная! Конечно, супер-мупер-дупер-ускорители не поддерживаются, но лично я считаю, что графика вообще должна быть хорошей ровно настолько, насколько это необходимо для активизации воображения. И уж совсем ни в какие ворота не лезет подмена играбельности графическими наворотами, как это, к сожалению, стало модно в последнее время.

Что ж, рассмотрим так удачно припрятанные диски поподробнее. В «волшебной шкапелке» (строго говоря, обыкновенной коробке из-под материнской платы... но кто обращает внимание на такие мелочи в канун Нового года?) не один год скапливались



Идея №3: ПетроИгры

шедевры игрового мира. Мнение, конечно, субъективное, и у кого-то список шедевров может быть иным, но каждого, кто назовет эти игры плохими, я готов по меньшей мере вызвать на дуэль. На любом оружии — Quake, Unreal, Duke, Doom... NFS, в конце концов. И так...

UFO: Enemy unknown

UFO: Enemy unknown — один

из шедевров мира компьютерных игр, несомненный стопроцентный хит, как и его продолжение UFO: Targot from the deer. Это пошаговая тактика на тему войны с пришельцами с элементами стратегии, в которой сочетаются проведение наземных боев, где приходится управлять каждым отдельным солдатом, с крупномасштабным управлением. Сама концепция наземных боев произвела в свое время такое впечатление, что все игры подобного жанра в обзорах, статьях, аннотациях и тому подобным материалам и по сей день называют «UFO-подобными».

Расписывать все достоинства этой игры просто не имеет смысла. Ее единственные недостатки (по современным, впрочем, меркам) — это VGA-графика и отсутствие мультимедиа. Но назвать графику уродливой язык просто не поворачивается, а уж игровой процесс — на высоте, можете не сомневаться. Вдобавок наши российские Кулибины программирования соорудили «прищипку» к UFO для игры по модему. Даже русификация не смогла испортить эту игру: будучи переведенной нашими «умельцами» на русский язык, UFO не потеряла практически ничего ни в плане играбельности, ни в плане внешнего оформления. А ведь такое случается крайне редко!

Большая часть времени будет проходить в наземных сражениях: «зачистках» мест посадки НЛО, освобождение городов, терризируемых пришельцами, ликвидация баз пришельцев, а в конце — финальное сражение в их цитадели на другой планете. Однако придется вам подумать и над строительством баз,ведением научных исследований и руководством воздушными силами — истребителями-перехватчиками.

Между прочим, каждый раз, когда я гляжу на нашу планету через призму карты-глобуса UFO, меня охватывает прямо-таки гордость за свой родной Новосибирск. Судите сами: каждая стра-

на на этой карте представлена одним-двумя городами — обычной столицей плюс чем-нибудь еще. Так вот в случае с Россией эти города являются Москва и... угадайте, какой еще?

Игр, аналогичных UFO, очень мало, к тому же они вряд ли способны заменить классику. Единственным достойным аналогом можно считать две части Jagged Alliance, хотя отклонения от «чистой» походовой тактики в сторону действий в реальном времени смотрятся как-то не очень хорошо. Жаль, очень жаль, что такая замечательная идея не получила достойного развития. Третья часть UFO отнюдь не является достойным продолжением двух первых. А ведь могло бы получиться нечто потрясающее...

Interstate 76

1976 год, Америка, штат Техас. Но не тот 1976 год, в котором Америка была благополучной процветающей страной, а тот, в котором власть захватили организованные преступные группировки. Даже полиция полностью куллена ими, и лишь некоторые отчаянные сорвиголовы способны сопротивляться преступности. Главным оружием стали автомобили, оснащенные пулеметами, ракетами и прочими подобными штучками, а главной ценностью стал бензин...



Совершенно уникальная черта Interstate 76, выделяющая игру из всего многообразия автосимуляторов, — это ее атмосфера. Представьте себе типичный американский автомобиль семидесятых годов. Причем не обязательно легковой. Как насчет зловонного седельного тягача? Или до боли знакомого по фильмам желтого школьного автобуса? Впечатляет? Согласитесь, что таким машинам и самим по себе присуще особое очарование. А теперь добавьте к образу этого автомобиля крупнокалиберный пулемет на крыше, ракетницы на бортах и пуленепробиваемые стекла. Вообразите, как такой монстр мчится в лучах заходящего солнца по пустынной техасской автострате, и вы получите некоторое представление о том, что вас ожидает в Interstate 76.

Атмосфера игры в точности передает дух Дикого Запада прошлого века. Ну и что такого, что на смену коням пришли автомобили, а место верного шестизарядного кольта занял пулемет пятидесятого калибра? Люди-то совсем не изменились, и даже происходящие события напоминают о Диком Западе: налеты на ко-

лонны бензовозов, дерзкие нападения на маленькие незащищенные городки, отдельные перестрелки, отчаянные погони по всему Техасу.

Ваш персонаж — Грив Чэмпион по прозвищу «Свингер» — один из борцов с преступностью. Он новичок в этом жестоком деле, но им движет желание отомстить за погибшую от рук бандитов сестру... Ну и так далее. Не буду рассказывать о сюжете подробно, чтобы не лишать вас удовольствия. Упомяну только, что все миссии игры очень гармонично вплетены в него.

Каждого, кто назовет эти игры плохими, я готов вызвать на дуэль. На любом оружии — Quake, Unreal, Duke, Doom...

Однако плохая техническая реализация игры может свести на нет все старания разработчиков по созданию игровой атмосферы. Это касается всех ее сторон, начиная с физической модели игрового мира и заканчивая звуковыми эффектами. Здесь у Interstate 76 все в порядке. Хотя игра сделана на старом движке от Mechwarrior 2, выглядит она весьма неплохо. Детальные трехмерные модели автомобилей — несмотря на то, что названия изменены, некоторые известные марки узнаются без малейшего труда. Имеет место и полностью трехмерный коптит (да-да, NFS IV — далеко не первый автосимулятор, где такой коптит появился) с возможностью глядеть во все стороны. Маленький любопытный штрих: посмотрев в сторону, вы увидите, как правая рука, сжимающая пистолет, ложится на стиг левой или просто прицеливается из пистолета в окно (если смотреть вправо). Теперь можно пострелять из пистолета! Вот только толку от этого практически никакого...

И, наконец, звук. Обычно про звуковое оформление не говорят много, но в данном случае стоит сделать исключение. Радиопереговоры, отдельные реплики и междометия всех персонажей по ходу игры озвучиваются голосом, причем сделано это озвучивание просто превосходно — по крайней мере актеры не хуже, чем в кино. Очень, очень существенная деталь игровой атмосферы, дающая ни с чем не сравнимую возможность почувствовать характеры персонажей.

Если вы все-таки решите найти эту игру, рекомендуемую искать «золотую редакцию» — Interstate 76 Gold. В ней реализована поддержка 3D-ускорителей, устройств с обратной связью, оптимизирован движок, увеличено количество миссий и автомобилей, добавлены некоторые полезные опции (такие, как изменение уровня сложности). И ни в коем случае не берите «руссифицированную» пиратскую версию игры — донельзя убогая озвучка лишит вас половины удовольствия.

Не стоит брать и продолжение — Interstate 82. Ответительная физическая модель поведения автомобиля, отсутствие трехмерного коппита, графика с очень сильным оттенком «мультиш-

ности»... Увы, но принцип «новое — значит лучшее» редко подходит к компьютерным играм.

Urban Assault

Urban Assault — это один из тех немногих продуктов компании Microsoft, которые практически не содержат ошибок. А ведь даже знаменитая Age of Empires страдала от нескольких небольших, но тем более неприятных «багов».

Жанр Urban Assault определяется как трехмерная стратегия реального времени с элементами action. Причем последние играют очень и очень существенную роль. Но — обо всем по порядку... Далеко и мрачное, как в большинстве компьютерных игр, будущее человечества. Люди научились производить боевую технику из чистой энергии и управлять ею дистанционно при помощи человеческого интеллекта, вживленного в компьютерную систему. Человечество раскололось на несколько враждебных группировок, и вдобавок из космоса прибыли пришельцы-паразиты, высасывающие энергию Земли. Вам, как представителю движения Сопротивления, предстоит очистить Землю от паразитов и положить конец хаосу...

Предупреждаю сразу: игра не очень проста в освоении. Управление абсолютно прозрачно, однако имеют место несколько моментов, понять которые вам поможет лишь чтение инструкции. Все действия, как вы уже, наверное, поняли, происходят в трех измерениях. Как следствие, боевые единицы подразделяются на воздушные и наземные, что открывает широчайший простор для тактического мышления.

Для управления техникой у вас есть два способа. Первый — стандартный: вы отдаете единице или группе приказ щелчком мыши на карте-схеме, и они начинают действовать. И второй... Вот здесь начинается самое интересное. Вы можете сами управ-





лять любой боевой единицей, от танка или вертолета до зенитной установки! При этом физическая модель поведения техники весьма детально — например, чтобы вертолет полетел, необходимо наклонить нос вперед, чем тяжелее техника, тем медленнее она двигается и так далее. У каждой боевой единицы есть два типа вооружения: пулемет и специальное оружие (обычно ракета, самонаводящаяся или нет). Мелкие неточности (не ошибки, а именно неточности, вроде возможности летать на вертолете вверх ногами) спишем на то, что это все-таки не симулятор.

Вы смотрели когда-нибудь кадры военной кинохроники? Точнее — съемки танковых сражений с самолета? Не правда ли, впечатляющее зрелище? Так вот нечто подобное можно наблюдать и в Urban Assault, пролетаешь над местом сражения ваших танковых частей с частями противника. Просто дух захватывает! А стройные ряды бомбардировщиков противника, идущие в атаку на вашу базу и не обращающие внимания на одинокий танк где-то далеко внизу? Или, наоборот, ваши барражирующие над идущей в атаку танковой колонной вертолеты? Такие батальные сцены придадут игре особый колорит.

Но самое большое достоинство игры состоит в том, что оба жанра — стратегия и action — сплетены очень гармонично. В игре нельзя полагаться только на интеллект — придется и джойстиком покрутить, ведь одна боевая единица под управлением человека стоит нескольких с компьютерными мозгами (кстати, это придает мультиплеерному режиму особый интерес). Но нельзя и чересчур увлекаться действием «от первого лица», поскольку находится одновременно в нескольких местах человеку пока не под силу. Баланс жанров выдержан практически идеально, при этом вам гарантирован неизменно высокий уровень адреналина в крови (в отличие, например, от Battle Zone с его неторопливо ползающими механизмами и явным акцентом в сторону action).

Blood

Strangers in the night...

Вы наверняка знаете эти слова и эту мелодию. Но вы, скорее всего, не имеете ни малейшего представления о том, как эта песенка звучит в исполнении главного героя Blood — одной из лучших игр жанра 3D-action (кстати, название читается как «блад», а не «блуд»: в английском языке «кровь» — слово-исключение).

Невысокий мужчина «в полном расцвете сил», лет тридцати-сорока, с чуть хриловатым басом, в длинном черном пальто и черной шляпе-котелке. В двадцатые годы на улицах Америки

таких было немало. Но представьте, что в его руках — обыкновенные вилы, испачканные чьей-то кровью, а на лице — зловещая улыбка, не предвещающая ничего хорошего, и вы получите некоторое представление о Кабале.

Нет, что вы! Это не сошедший с ума маньяк, ни с того ни с сего схвативший вилы и набросившийся на мирных людей. Ни в коем случае! Как можно? Он просто спасает свою подругу от приспешников Черного! И истребляет он исключительно их!

Blood просто поражает удивительной целостностью игрового мира и, разумеется, атмосферой. Вся окружающая местность, несмотря на разнообразие мест действия, идеально выдержана в одном стиле. Сочетание мистической жути, самого что ни на есть черного юмора (только не путайте его с «приколами» типа «мама сказала: сунь пальчик в розетку!») и потоков крови, льющихся при малейшем поводе, оказывают на игрока просто неизгладимое впечатление. Не подкачало и оружие — тут и знаменитый автомат Томпсона, и связки динамита, «прикуриваемые» от зажигалки Zipro, и какая-то псевдонаучная «электрическая пушка», и явно магический шест с черепом на конце, использующий в качестве патронов вашу собственную жизненную силу... Кстати, именно в Blood впервые появился режим «альтернативного огня», так хорошо знакомый сейчас игрокам в UT.

В Blood совершенно потрясающие противники. Во-первых, их разнообразие выделяется даже по современным меркам. А во-вторых, смотрятся они просто замечательно. Чего стоят хотя бы монахи-фанатики в рясах и с автоматами наперевес! Причем разговаривают они на каком-то фантастическом диалекте с латинскими корнями. Самые же необычные противники — бегущие на пальцах кисти человеческих рук. Помню, я подумал, когда впервые увидел такую: «Ой, какая симпатяга!» А в следующее мгновение уже беспорядочно разряжал автомат во все стороны, пытаясь как-нибудь оторвать намертво вцепившуюся в горло руку...

Blood создан на движке от всемирно известного «Дюка Нью-кема». Но создатели игры постарались на славу, так что сам «Дюк» не выдерживает ни малейшего сравнения с «Кровью». Нельзя же сравнивать откровенно тулупо бойню со стильным и красивым истреблением таких колоритных противников в такой подходящей к ситуации обстановке?

Да, чуть не забыл... Грустный, но актуальный принцип «новое — значит худшее» срывает и здесь. Единственное, что объединяет продолжение игры (Blood 2) с ее первой частью — это главный герой. Атмосфера — никакой, противники до отвращения банальны, уровни примитивны, да и графика отнюдь не блещет красотой... Так что разочарованию геймеров после выхода второй части просто не было предела.

Увы!

— Алексей Варавин
avv@online.sinor.ru

Скатерть-самобранка

Каждый, кто сегодня ведет обширную переписку через Сеть, знает, как утомительно порой отсылать послышки в архивных файлах. Один-два файла отослать, конечно, нет никакого труда, но как быть, если вы ежедневно посылаете их штук по десять? Тогда многократно приходится совершать один и тот же унылый труд: идти в Проводник, архивировать файлы, запускать почтовый клиент, лезть по директориям, вкладывать файл, отсылать письмо, уничтожать заархивированный файл (после того, как письмо отослано — за чем он нужен?).

Программа Zip-p-Zend, созданная российской компанией AstroSoft, избавляет от этого рутиного труда. (Взять программу можно вот тут: www.astrosoft.ru/intl/eng/zip/index.html.) Zip-p-Zend относится к тем немногочисленным программам, у которых нет недостатков: ничего, кроме наслаждения, она своим пользователям не доставляет. А наслаждение тут большое: стоит вам установить эту небольшую штучку, как все вышеперечисленные операции совершаются, как по мановению волшебной палочки — мгновенно и без хлопот. Zip-p-Zend прописывает себя в Проводнике; и теперь вам достаточно щелкнуть на имени файла (файлов) правой кнопкой мыши и выбрать команду Zend As..., как процесс свершится сам собой. Вам останется только чай пить да на чудеса смотреть. Файл, который вы выбрали, будет заархивирован, почтовый клиент запустится сам собой, файл — опять же сам собой! — прыгнет в письмо, которое услужливо откроется перед вами... на вашу долю останется только написать адрес. А когда письмо уйдет из вашего компьютера, умный маленький Zip-p-Zend возьмет и выметет сор из избы — то есть без всяких ваших усилий удалит отосланные архивные файлы...

Эта софтверная скатерть-самобранка очень хороша как маленький изящный подарок на Новый год, как небольшой презент на дискетке, в дополнение к бутылке шампанского, букету роз, норковому манто или автомобилю «Феррари» последней модели («Феррари» дарите красного цвета, он нынешней зимой особенно в моде!).

— Алексей Яснев

Астропроцессор ZET

Мне компьютерной астрологии я вынашивал давно. Чем больше занимаешься финансовыми рынками, тем сильнее тебя тянет к эзотерическому знанию. За семь лет мучений на американском фондовом рынке пришлось перепробовать чуть ли не все доступные методики и системы: традиционный технический и фундаментальный анализ, нейронные сети и волновой принцип Эллиотта, теорию хаоса и бесчисленные «черные ящики». Неудивительно, что рано или поздно взгляд упал на астрологию, тем более, что она пользуется большим почетом и уважением даже на самых кровавых площадках Уолл-стрит.

Когда я пишу об астрологии, я имею в виду не детские «гороскопы» с последних страниц бульварных газет и не завывания неграмотных колдунов. Нет. Я пишу об астрологии, как о серьезной науке, основанной на тысячелетних наблюдениях и строгом математическом аппарате. Такая астрология нашла свое применение и на финансовых рынках, и в криминалистике (поиск пропавших без вести), и в новомодной практике time-management'a (планирование времени и выделение приоритетов).

Первые астрологические программы, кажется, появились вместе с первым процессором. Ведь сама по себе задача компьютеризации астрологических расчетов очень проста: «натальная карта», лежащая в основе классической астрологии, — не более чем условное размещение на геоцентрическом небосклоне планет в момент, когда родился человек, либо произошло некое интересное нас событие. Помимо этого планеты располагаются по отношению друг к другу под определенными углами (аспектами), что также очень просто рассчитать с помощью компьютера. Так и выглядели первые компьютерные программы по астрологии — пользователь указывал дату, время и широту места, а также время своего рождения, а программа рисовала «натальную карту». После этого начиналось самое печальное — интерпретация этой карты. Безусловно, все тонкости гороскопа невозможно передать только текстом — многое зависит от интуиции и опыта астролога. Однако какие-то основополагающие закономерности в формализованном тексте воспроизвести можно. Вопрос: где этот текст взять? Именно дефицит качественного интерпретационного текста являлся самым слабым местом в ранних астрологических программах.

Вообще же качество астрологических компьютерных программ — это вопрос, выходящий далеко за рамки самой астрологии. Речь идет о специфике софтверных решений любого частного знания — фармакологии, финансового трейдинга, теологии, чего угодно. В 90% случаев мы видим, что к созданию компьютерной программы приложили руку либо хоро-

шие специалисты и плохие программисты, либо хорошие программисты и плохие специалисты. Поэтому так легко на сердце всякий раз, когда в руки попадает программа, гармоничная во всех отношениях.

Именно так я радовался, когда познакомился с «Астропроцессором ZET» — лучшей компьютерной программой, с которой мне когда-либо приходилось работать (www.people.nnov.ru/astro_zet/).

«Астропроцессор» очень гармоничен и на уровне частного знания (астрологии), и на уровне программного кода. Если добавить тот факт, что программа модульно обновляется два-три раза в месяц, то жизнь вообще покажется раем :-).

С точки зрения самого предмета — астрологии, — ZET превосходит. Вот малая часть его достоинств:

- Многогранная текстовая интерпретация гороскопа рождения, интерпретация синастрии (совместимости партнеров), интерпретация транзитной ситуации (текущий астрологический прогноз)
- Интерактивная астрологическая интерпретация выбранного курсом мыши объекта натальной карты (планета, дом, знак зодиака)

Годовой календарь-прогноз в условной графической и текстовой форме

- Автоматический мониторинг небесной ситуации — день Луны, восход Луны и Солнца, новолуние и полнолуние, планетный час

Режим астрологических часов: картинка на экране синхронна с часами компьютера

Натальная карта: одиочная, двойная (транзит, синастрия), двойная связанная (несколько видов дирекций и прогрессий, соляр, лунар, фазовый лунар, фазовая прогрессия, прогрессия лунара), композит

Топоцентрическая, геоцентрическая, гелиоцентрическая, горизонтальная системы координат, интерактивная настройка вида натальной карты, а также множество настроек различных параметров «Астропроцессора»

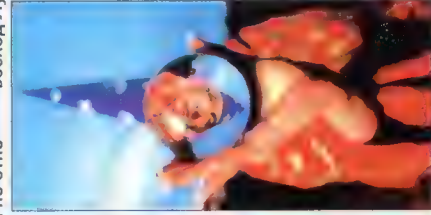
Гипотетические планеты: Прозерпина, Белая Луна, планетные Гамбургской школы; можно вводить свои собственные

Арабские точки (парсы): любое число, интерактивная настройка

18 систем домов

Полный расчет орбит планет, все возможные астрономические данные

9100 звезд



Идея №5: Астрология

3900 астероидов

Масштабируемая интерактивная карта мира с отметками и названиями городов

Атлас координат 6000 городов и населенных пунктов (с автоматическим определением временной зоны), открытый для коррекции и дополнения.

С программной точки зрения ZET написан почти безукоризненно: ни единого зависания, компактность кода, блестящая графика. С трудом верится, что этот софт создан одним человеком — Анатолием Зайцевым.

Наконец, победный аккорд для моего читателя — крак для ZET искать тоже не понадобится! Цена «Астропроцессора» равна бутылочке доброго «Кьянти», которую за честь распить с хорошим человеком :-)

Я пишу об астрологии, как

о серьезной науке, основанной

на тысячелетних наблюдениях

и строгом математическом аппарате

Несколько слов о других астрологических программах, представленных на рынке.

Две известные астрологические программы — «Астрологос» и «Сталкер» — к сожалению, представлены в Сети очень слабыми демо-версиями, по которым проблематично составить какое-либо впечатление. Полные версии я так и не увидел: колдуны от «Сталкера» запросили залог: «В случае, если Вам программа не понравится, то Вы возвращаете программу, а мы — залог. Если публикация о программе нас устроит, то Вы оставляете у себя программу, а мы возвращаем половину суммы залога». Такой вот астрологический гешефт. Пришлось отказаться.

Создатель «Астрологоса» прямо сказал, что «за Астрологосом еще надо побегать. Ее не так просто достать. Более того, когда обращаюсь ко мне, я иногда отказываю в возможности приобрести версию через нас». Иными словами, если даже захочешь купить «Астрологос», тебе его еще могут не продать.

Короче, Родина-мать продолжает поражать первобытностью в области маркетинга. Однако не грусти, читатель, — всегда следует помнить анекдот о Неуловимом Джо!

— Сергей Голубицкий
sergei@internetrading.net

Вонжоит, Абракадабра!

Если вы по десять часов в день сидите за компьютером, то вам рано или поздно начинают действовать на нервы стандартные картинки и цвета, выбранные за вас умными людьми из Редмонда. Действительно, сколько можно любоваться на летящие окна, сколько можно выносить однообразные схем, сложенных в разделе Свойства экрана?

Операционная система Windows, безусловно, великая вещь, но она, как всякое произведение массовой культуры, превращает человека в идиота. Представьте себе миллионы взрослых людей, выбирающих картинку для своего рабочего стола между заплёканными и колечками, представьте себе миллионы, усердно тренирующиеся в двойном кликаньи по иконкам, изображающим мусорную корзину, зеленую букву W и серую фуражку от Нортон... От этого видения веет тоской исправительно-трудовой колонии какого-нибудь 2044 компьютерного года.

Конечно, можно нарисовать картинку и поставить её на рабочий стол, но это решение всё-таки оставляет человека внутри шаблона. Конечно, можно вообще выкинуть все шаблоны, установить на компьютер свободнлюбивый Linux и провести остаток жизни, осваивая эту операционную систему... Но что делать тем, у кого другие планы на ближайшие годы? Что делать тем, кто хочет сохранить привычный комфорт Windows и при этом избежать стандартного однообразия?

Сменить обою — и заодно всю обстановку компьютерной жизни — можно без особого труда. Русский программист Аркадий Истомин создал программу с веселым названием Abracadabra, которая как будто специально предназначена для того, у кого при виде стандартных иконок, разбросанных по стандартному рабочему столу, сводит скулы, как от кислото.

Эта программа представляет собой гибрид файлового менеджера, графического редактора и оболочки, которая натягивается на операционную систему и делает её невидимой для вас. Система манипуляций, которые предлагает программа, в принципе отлична от того, что мы имеем в Windows — но все эти новшества интуитивным путем осваиваются в десять минут. Восхитительным свойством «Абракадабры» является то, что она позволяет вам манипулировать с файлами одним щелчком мышки, а не двумя. (После того, как вы попробуете это, вы быстро поймете, что два быстро следующих один за другим щелчка, в искусстве которых вы упражнялись предыдущие сто лет, — крупное извращение.) Движения руки и мысли, которых требует от вас «Абракадабра», легки и органичны: щелчок правой кнопки мышки в файловом менеджере перемещает вас на уровень выше, картинку всегда можно взять за нижний правый угол и подвинуть...

«Абракадабра», своим названием предполагающая залежи абсурда и бреда, на самом деле оказывается милым и покладистым существом, которое склонно общаться с человеком на его, человеческом языке. Программа хоронит всю эту производственную

стилистику, всю эту убогую тухлю: иконки, панельки, бесконечные квадратные кнопки, от шелканья по которым голова тоже превращается в квадрат. В «Абракадабре» можно обойтись без кнопок — и это воспринимается как великое облегчение! И тарабарщина расширенной тоже отменена в «Абракадабре», причем простым способом: синий шарик обозначает графические файлы, зеленый — текстовые, желтая молния — файл, запускающий программу. И оказывается, что играть в цветные шарики гораздо приятнее, чем объясняться на технологической тарабарщине: дай-ка мне, дружок, bmp-exe-doc-bt-файл...

То, чем будет эта оболочка, зависит только от вас, от ваших желаний и способностей.

Операционная система Windows великая вещь, но она, как всякое произведение массовой культуры, превращает человека в идиота

У меня, например, компьютер сейчас превращен в мир Эдгара Дега — посредством функции Zoom я увеличил «Голубых танцовщиц», так, что взглянув на дисплей компьютера, как бы выплываешь в это голубое, с густым фиолетовым отливом, пространство. Никаких иконок в этом пространстве нет и быть не может: кнопки, расположенные рядом с танцовщицами Дега, означают бы дурной вкус, превосходящий в своей кошмарной вульгарности все предельные. Нет и названий программ — все эти тяжеловесные Коммандеры и Эксплореры невозможны на нежных плечах французских танцовщиц... В экран вписаны не названия программ, а нормальные человеческие слова — Рисовать, Записать, Прогрулка... (Имеется в виду — прогрулка по Сети). Эти три слова выражают то, для чего мне нужен компьютер. Что касается иных действий и необходимых для них программ, то я не желаю каждый день глядеть на их значки. Ну почему я должен беспрерывно глядеть на кепку Нортон? Кто мне, в конце концов, этот Нортон, чтобы я так любил его кепку? В общем, я убрал мои программы с глаз долой, но при этом сделал их легко достижимыми. Как? Очень просто: вы выделяете на экране тайную зону, связываете с ней любой файл — он запускается, стоит вам щелкнуть в этом месте...

Это программа для нервных, артистических натур, которые с трудом выносят тяжесть рутинного бытия. Эта «Абракадабра» для тех, кто под стильными вещами понимает не только блейзер, часы, перчатки и зажигалку, но и рабочий стол своего компьютера.

— Алексей Яснев



На сайте www.lighttek.com, помимо «Абракадабры», можно найти несколько красочных программ, которые просто напрашиваются, чтобы их подарили. Это альтернативный графический интерфейс для Windows Talisman и мультимедийный проигрыватель MissMelody.



Talisman многим понравится намного больше, чем стандартный интерфейс Windows. Хотя бы потому, что он красивее. Для вызова программ служат не стандартные иконки, а большие красочные кнопки, которые расположены на «подносах» — паунчадах. Их очень удобно группировать по назначению программ. В стандартной Windows рабочий стол всего один. А вот в Talisman их может быть несколько. Так что свой индивидуальный можно сделать для каждого, кто работает (или играет) на домашнем компьютере. К Talisman наплевать огромное количество «тем», которые меняют интерфейс до неузнаваемости. «Темы» легко создавать и самому. Кстати, в настоящее время проводится конкурс с призами на новые темы.

Что касается MissMelody, то это программа компактная и ресурсами нетребовательная. MissMelody вообще программа по-своему уникальная. Это единственный MP3-плеер для Windows, который будет работать на 486 машине. Хотя, конечно, во время прослушивания лучше компьютер не нагружать другими задачами. Так что выбор проигрывателя для «счастливого» обладателя компьютера «не первой свежести» очевиден. И если на Новый год преподнести в подарок эту программу, то вас будут долго вспоминать добрым словом.

Abracadabra — это «облегченный» Talisman. Она в 5 раз меньше своего старшего брата и будет работать даже на очень слабой машине. Ограничение состоит лишь в том, что она не поддерживает работу с несколькими рабочими столами. Зато с ее помощью можно просматривать картинку в 9 распространенных форматах и редактировать текст.

— Яков Шпунт
ninab@otc.ru



121

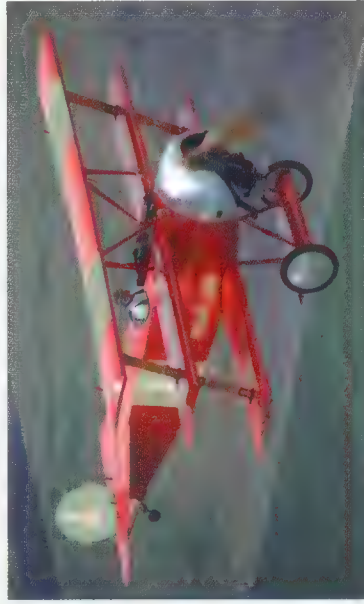
Полеты во сне и наяву

Мздавна люди пытались подняться в воздух. Присадили с церквей, крыш домов... Упорство человека привело к развитию авиационной промышленности...

Сначала были маленькие планеры, которые запускали «тинком» со скалы, затем появились двигатели внутреннего сгорания, самолеты, способные на длительные перелеты... Затем стали развиваться авиакомпании, которые занимались перевозкой грузов и пассажиров, на чем очень неплохо зарабатывают и по сей день.

Затем появилась компьютер. Эдакая умная машина, которая считать умеет. Никто в начале 80-х годов, кроме Билла Гейтса, и не думал, что через 10-15 лет компьютер превратится из безобидного калькулятора в мощную машину для сложных математических расчетов и управления военными объектами.

Теперь компьютер — это учитель, а также способ зарабатывать большие деньги, и еще способ общения с другими странами всего за 20-30 рублей в час. Сегодня компьютер является и способом развлечения. Вы можете вмиг перевоплотиться в Тарского Императора или бойца Спецназа, посланного на уничтожение неизвестных тварей. У пользователей современных компьютеров есть шанс опробовать себя и в роли летчика сверх-



звукового МиГа, капитана двухэтажного Boeing 747 или же pilota одномоторного самолета начала XX века. Выбор среди существующих сегодня полетных симуляторов есть. Проблема в другом. Чтобы сделать игру более или менее реальной, необходимо высокое качество графики. Достичь такого пока не удалось никому, так как прорисовать всю поверхность земли, видимую с высоты 2000 метров, не способны современные компьютеры, а двумерные текстуры земных поверхностей выглядят не так уж реалистично.

Корпорация Microsoft пошла своим путем. В новой версии игры FlightSimulator 2000 используется по-прежнему двумерная текстура, однако из невзрачной двумерности достаточно часто «выглядывают» полностью трехмерные постройки, особенно при

включении режима максимального качества графики. Кроме того, в игре присутствуют объемные облака, что раньше нигде не применялось. В FlightSimulator 2000 используется трехмерный деформатор поверхности для имитации, точнее говоря, для более реального отображения горных и скалистых поверхностей. Теперь у вас есть вполне реальные шансы столкнуться с Эверестом, если вы не будете четко придерживаться курса, который, помимо маршрута, включает в себя определенную высоту и скорость на отдельных участках полета. В общем, графика в симуляторе от Microsoft не столь требовательна к компьютерной системе, в соотношении с современными разработками.

Ваш сын (муж, брат...) мечтал стать летчиком? Подарите ему истребитель! Или маленький биплан...

Каждый настоящий летчик, вы должны кое-что знать об аэродинамике. Как и раньше, комфорт полета зависит от погоды и самолета, но теперь, попав в турбулентность на «Боинге», у вас больше шансов выбраться из этих потоков воздуха целым, но меньше шансов идеально посадить самолет. У легких же одномоторных самолетов все наоборот: вы можете развалиться на части, попав в турбулентность, но у вас есть 99% гарантии, что вы посадите свой самолетик в проливной дождь и вас не выкинет с полосы при торможении. Как все это можно назвать? Нельзя сказать, что это идеальная игровая атмосфера, но лучшего в современных полетных симуляторах я пока не видел.

MS FlightSimulator содержит более двадцати тысяч (20 000!) аэропортов по всему миру. Вы можете самостоятельно прокладывать ваш полетный маршрут, либо, выбрав самолет, погоду и аэропорт, лететь «куда глаза глядят» и «штурвал рулит». Я хотел бы отметить, что если вы летите по маршруту Москва — Сочи, то при полете к пункту назначения вы увидите горы, а садиться придется с моря, а если вы летите по маршруту Москва — Нью-Йорк, то фактически на протяжении всего полета вам придется довольствоваться видом водной глади океана. Художники и разработчики из Microsoft, безусловно, хорошо поработали и исследовали расположение ВВП всех аэропортов, которые присутствуют в игре.

Вам, как пилоту, следует также уделить внимание погоде. В FlightSimulator 2000 вы можете установить дождь, как на всей «воздушной территории» вашего полета, так и в пункте назначения или отправки. Так, при долгом перелете из Москвы в Рим



вы можете установить дождь в Москве, который во время полета к пункту назначения превратится в солнечную безоблачную погоду.

Игра позволяет встраивать в себя новые модели самолетов, текстуры, сценарии, обновления и т.д. Стали даже образовываться некоторые частные фирмы, которые делают действительно неплохие модели самолетов и вертолетов, и продают их по цене \$30-40. Так что вы можете постоянно увеличивать список самолетов, которые умеете пилотировать. Для планирования полетных маршрутов, помимо стандартной утилиты MS FlightSimulator Planner, которая встроена в игру, создано еще много неплохих программ, которые работают в среде Windows и корректно сохраняют проложенный вами маршрут в файл с расширением *.pin, который вы сможете открыть в среде MS FS2000.

FlightSimulator 2000 поддерживает игру по Сети. Вы можете летать со своими друзьями и демонстрировать друг другу технику пилотирования на спортивных самолетах. Можно даже устраивать гонки на самолетах, став в ряд на одну полосу и назначив пункт прибытия.

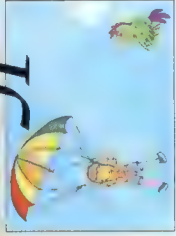
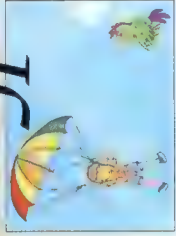
Игра Microsoft FlightSimulator 2000, по словам реальных летчиков, которые ее тестировали, действительно наиболее реально воссоздает атмосферу полета на пассажирском сверхзвуковом самолете, вроде Concorde, или же на военном самолете SorwithCamel 20-30-х годов.

MS FS 2000 является игрой в реальном времени, что означает: время полета по маршруту Москва — Владивосток равно реальному. Сохранить игру нельзя, можно лишь поставить на паузу. В этом есть свои минусы, равно как и свои плюсы. Ведь вы можете наблюдать закат при вылете из Шереметьево и свет при посадке во Владивостоке. Это создает впечатление реального полета, — удачно приземлившись в пункте назначения, вы всегда будете испытывать маленькую радость: «Я сел, значит, я могу летать!»...

— Михаил Мельников
tomishell@mail.ru. ICQ: 48425257
http://spectra.al.ru



www.flightsim.krsk.ru — русский портал для летчиков MSFS
www.flightsim.com — англоязычный портал для летчиков MSFS
www.microsoft.com/games/fs2000/ — официальный сайт игры





канский зной разморил прямо на теплом мостике через ручей, придумывает — так и хочется написать «пионеру» — Вите рабботку из серии «Трудоустройство Сизифа». Нужно переловить всех этих шустрых котят — тогда пантера изволит уступить дорогу. И вот вы гоняетесь за детенышами, а они скачут, как зайцы, увераиваются, путаются под ногами, а будучи пойманными — с воплями вырываются из рук, и некоторым даже удается снова удирать. Когда, наконец, все подрастающее поколение кошачьих оказывается в материнских объятиях, пантера, лениво потягиваясь, прямо-таки провозглашает декларацию в защиту прав родителю: «Ну что, теперь ты понял, каково быть матерью пятерых детей?» И тут же опять встречает полугай: «Это еще что, а вот у моей подружки их целых десять!» (Мало, ох, мало мы лечили его болливостью в небе над Африкой! :-)

Ну и так далее до самого конца, с неизменными комментариями полугая. Гарантирую, что к финальной встрече с Бармалеем вы будете уже достаточно злы на невоздержанного на язык пернатого (к тому же часто подающего бесполезные подсказки и норовящего в опасные моменты вообще сплнить), а также — на помогающих Бармалею ябед-мартышек, на циплющих за штаны зловердных крабов, на дессированных акул... Поэтому вы с особенным азартом от души закидаете Бармалея бананами и ко-косами и, сочиняя на ходу боевую песнь диких паузасов, заста-вите его позорно плюхнуться в водопад.

Все. Теперь можете впустить в свою комнату успешших вер-нуться с прогулки плачущих детей и отдать им, на-ко-ше! нец, игрушку. Но не раньше — запомнили? Не рань-

Р. С. Кстати, этот прекрасный новогодний по-дарок недорогого стоит: \$3.

— Л. С.



Маска, кто ты?

А уличный подарок, в том числе и новогодний, — сделанный своими руками. Домашний компью-тер будет в этом деле неплохим помощником. В домашних условиях можно делать многое: кра-сочные поздравительные открытки, иллюстрированные ка-лендари, маски и другие элементы карнавальных костю-мов, елочные игрушки и много чего еще.

Нам понадобятся, кроме самого компьютера, принтер, желателен цветной струйный, возможно, сканер, а также некоторое количество программ. Причем будет вполне дос-таточно тех, которые есть в любом домашнем компьюте-ре. Например, для создания открыток и календарей можно использовать даже смертельно надоевший Word.

Хотя лучше для этого использовать MS Publisher. Эта программа также входит в поставку MS Office, ее можно найти на втором диске с дистрибутивом. «Правиль-ным», естественно. Имеется и русская версия MS Publisher.

Есть и условно бесплатные издательские сис-темы, например PagePlus фирмы Serif (www.spc.com) и Greenstreet Publisher (www.gssoft.com). Эти программы проще и удоб-нее, хотя работать загруженные из Интернета ко-пии будут ограниченное время (но этого времени вполне хватит, чтобы сделать подарки на Рожде-ство и Новый год). Их Мастера и шаблоны до-кументов в большей степени соответствуют при-нятым у нас стандартам. Программа от Serif к тому же не требует наличия на компьютере Internet Explorer 4.01 и выше, в то время как продукты от Microsoft и Greenstreet, не найдя «ослика», просто отказываются ус-танавливаться. Но интерфейсы и PagePlus, и Greenstreet Publisher только английский, что может несколько ослож-нить работу с их Мастерами.

Может понадобиться также графический редактор. Такие программы есть почти на каждом домашнем компьютере. Причем совсем не обязательно иметь мощные продукты типа PhotoShop или CorelDraw. Программы, которые входят в по-ставку принтера или сканера, ничуть не хуже. А во многих отношениях даже лучше. Они проще в обращении, в их со-став входят практически готовые документы. С наибольшей



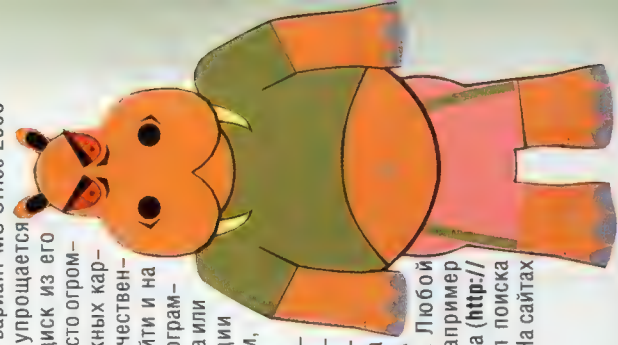
Идея №9: Самоделки

вероятностью среди таких программ вам попадутся растро-вый редактор iPhotoExpress фирмы Ulead (он входит в по-ставку большинства дешевых сканеров, которые продаются в России), набор программ Corel PrintHouse Magic (принте-ры фирм Hewlett-Packard и Lexmark) или еще один растро-вый пакет Adobe PhotoDeluxe (принтеры фирмы Canon, ска-неры от Umax, Hewlett-Packard, Canon, KYE Genius, а также многие пишущие CD-приводы). С меньшей долей вероятно-сти вам может достаться MGI PhotoSuite (сканеры Primax), Micrografx Windows Draw (принтеры Olivetti или Lexmark) или Kai's PhotoSoar (сканеры Microtek, некоторые принте-ры Epson).

Надо также подобрать картинки на новогодние и рожде-ственные темы. Конечно, можно их нарисовать и самому. Впрочем, не такая уж большая проблема найти готовые кар-тинки. Коллекции картинок-клипартов входят в постав-ку практически любого офисного набора, в том числе MS Office и MS Works. При установке MS Publisher коллекция картинок будет еще более расширена.

А если у вас есть полный вариант MS Office 2000 Premium Edition, то все упрощается еще больше: четвертый диск из его дистрибутива содержит просто огром-ное количество всевозможных кар-тинок и фотографий. Качествен-ные клипарты легко найти и на диске с графической програм-мой из поставки принтера или сканера. Причем коллекции картинок удобно разделены по темам, и найти нужную очень легко.

Проблема поиска нужных карти-нок легко решается, если есть дос-туп в Интернет. Там большое коли-чество коллекций изображений на все случаи жизни, в том числе на новогодние и рождественские темы. Любый известный поисковый портал, например Yahoo (www.yahoo.com) или AltaVista (<http://altavista.digital.com>), имеет раздел поиска изображений различной тематики. На сайтах





Corbis (www.corbis.com) и AGFA (www.agfahome.com) есть коллекции фотографий, также снабженные системами поиска. Причем там гарантированно нет картинок, предназначенных только для взрослых. Можно найти коллекции клипартов и на сайтах с программами, например, www.hotfiles.com, www.download.com, www.katho.be/freeware.

В конце концов, можно считать со сканера фотографии, книжные и журнальные иллюстрации, репродукции картин. Хотелось бы только предупредить, что использовать полноцветные изображения и фотографии для украшения наших календарей и новогодних поздравительных открыток не стоит. Качество печати таких изображений на обычной бумаге будет, мягко говоря, не идеальным. К тому же объем файлов с нашими документами устремится в стратосферу, а это будет сильно способствовать сбоем и зависаниям. Так что количество цветов надо уменьшить до 256. Тем более, что это можно сделать практически без потери визуального качества даже в относительно «слабых» программах типа MS PhotoEditor. Это делается с помощью команды Decrease Color Depth. Ее можно вызвать из меню Color или Image. Часто количество цветов можно задать при записи документа.

Ну а теперь, когда все что нужно собрано, можно приступать к работе. Начнем с календарей на новый, наступающий 2001 год. Для их создания можно использовать даже Word. В Word 6 и 7 (95) для этого служил специальный Мастер. Поскольку этими версиями многие пользуются до сих пор, то опишу эту процедуру. Надо просто выбрать в меню **Файл** команду **Создать** ⇒ **Из шаблона**, а потом найти **Мастер календарей** и запустить. Процедура создания самого календаря состоит из двух шагов. Сначала надо задать год и месяц, а потом выбрать один из вариантов оформления. Если этот Мастер отсутствует, его надо доустановить.

В наиболее распространенных сейчас Word 97 и 2000 этого Мастера уже нет. Но ничто не мешает сделать наш календарь самим. Надо только выбрать 12–13 картинок. Каких — это уже на ваше усмотрение. Это могут быть фотографии из семейного архива, иллюстрации из покупок календарей за разные годы, репродукции картин... Они будут иллюстрациями. Только не забудьте их обработать в соответствии с приведенными выше рекомендациями! Потом следует определиться с тем, какая будет ориентация страницы: книжная или альбомная. Это зависит, прежде всего, от размера и расположения иллюстраций. Кстати, они должны быть примерно одинакового размера. Во всяком случае, их разнокалиберность не должна бросаться в глаза. Ну а дальше все просто. Пишем названия месяцев, оставляем пустые строчки для вставки картинок. Желательно перед на-

званиями месяцев, начиная с февраля, сделать жесткие разделители страниц. Для этого надо в меню **Вставка** выбрать **Разрыв** и в разделе **Начать** отметить **Новую страницу**. Тогда календарь за каждый месяц будет начинаться с новой страницы. А потом надо вставить таблицу. В ней должно быть 7 столбцов, по числу дней в неделе, и 6 или 7 строк — неделя в месяце плюс еще одна строка для шапки, куда надо вписать названия дней недели. Не забудьте уорать сетку вокруг ячеек. Если у вас ориентация страниц книжная, все должно быть наоборот. Потом эту таблицу надо заполнить, проставляя числа месяца в соответствии с днями недели. Не забудьте выделить красным шрифтом субботы, воскресенья и праздники. И так для каждого месяца. Потом в оставленные нами промежутки вставляем заготовленные картинки и подбираем шрифт для содержимого таблицы с тем расчетом, чтобы не осталось пустот. Можно сделать



Живопись: Лилия Калапу

еще и обложку, написав порядковый номер года и поздравления тому, кому в подарок наш календарь предназначен. Все, наш календарь готов. Осталось его только распечатать.

Данный алгоритм — не догма, а руководство к действию. Так что никто и ничто не мешает вам вносить свои коррективы. Например, картинку можно помещать не в пустую строку между названием месяца и таблицей, а в ячейку таблицы.

Точно так же делаются календари в любой другой программе, которая поддерживает работу с простыми таблицами. Например, издательские системы MS Publisher, Greenstreet Publisher, Serif PagePlus, векторные редакторы Visio или Corel PrintHouse. Кстати, во всех этих программах

есть шаблоны календарей, которыми также можно воспользоваться. Хотя надо соблюдать некоторую осторожность. В американском английском слово «Calendar» означает не только «Календарь», но и «Табель». Во всяком случае, именно такие ассоциации возникают при взгляде на «календари», сделанные в Visio или MS Publisher. Так что лучше будет действовать по плану, описанному выше. Естественно, с учетом того, что все эти программы умеют много того, чего Word не может. MS Publisher, как, впрочем, и программы от Greenstreet и Serif, позволяют вставлять таблицу в ячейку другой таблицы. Этой возможностью грех не воспользоваться, создавая одностраничные календари, в том числе и маленькие карманные. В Word это в принципе тоже возможно сделать, используя врезки («кадры»), но точно их совместить намного сложнее. В результате документ будет выглядеть несколько неряшливо.

К тому же эти простые издательские системы имеют много других возможностей, которые могут пригодиться при изготовлении новогодних подарков. С их помощью очень легко делать документы с фоновыми рисунками. Намного больше, чем в Word, выбор текстовых спецэффектов. Есть шаблоны и Мастера, с помощью которых можно создать не только календари, но и поздравительные открытки, визитки, бюллетени (по этому шаблону хорошо создавать семейные праз-



дичные стенгазеты) и множество других документов.

Но вот тут есть нюансы. Календари лучше делать в Greensheet Publisher. Ее Мастер даст «на выходе» документы вполне привычного нам вида. Доводка будет минимальной. Потребуется лишь сменить английские надписи русскими. Поздравительные открытки лучше получаются в MS Publisher или Serif PagePlus. Соответствующие Мастера этих программ гибче, да и сами открытки будут красивее. К тому же среди их картинок-клипартов много зимне-рождественско-новогодних. В MS Publisher есть шаблоны оригами, которые вполне могут быть украшением новогодней елки.

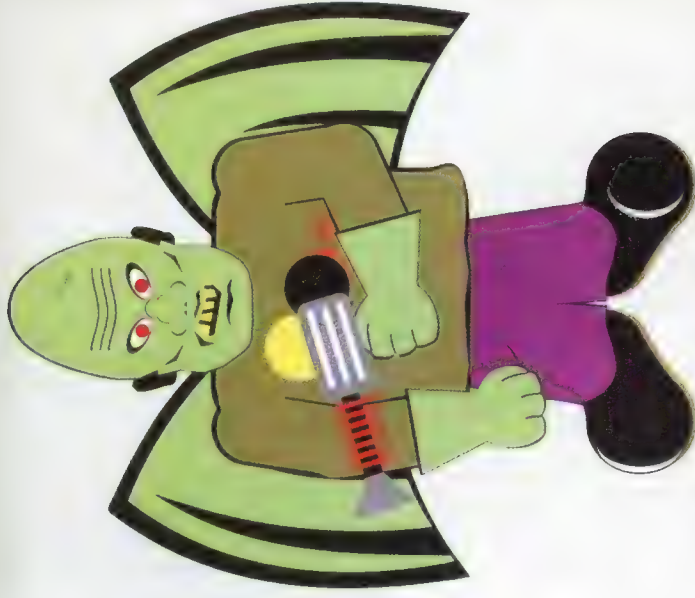
Но все же лучше всего делать открытки в графическом редакторе. Векторном или растровом — не суть важно, лишь бы он поддерживал работу с символами кириллицы. А вот тут возможны проблемы. Программы PhotoShop и PhotoDeluxe фирмы Adobe, Ulead iPhotoPlus/iPhotoExpress путают кодовые страницы в современных шрифтах, в результате чего вместо кириллицы будет отображаться латиница с диакритическими знаками. В продуктах Corel и Micrografix этих проблем нет. Тем более, что в поставку

Corel PrintHouse Magic и Micrografix Windows Draw входят практически готовые открытки. В Windows Draw достаточно нажать на кнопку Start with Project Wizard в меню, которое появляется при запуске программы, выбрать среди документов Greeting Cards, затем Holiday и войти во вкладку Christmas. Ну а дальше остается только за-менить английские надписи русскими. При желании можно также выбрать другие картинки, благо Windows Draw «понимает» 27 файловых форматов и может импортировать изображения со сканеров и фотокамер. Да и коллекция клипартов весьма обширна. Так же или почти так же происходит создание открыток, да и любых других документов в остальных графических редакторах, которые входят в комплект поставки принтеров, сканеров, дисководов и других устройств.

Векторные редакторы начального уровня можно найти и в Интернете. Особенно удобен для начинающих Serif DrawPlus. Точный адрес дистрибутива — <http://ftp.pcworld.com/pub/graphics/draw/dptrial.exe>. Объем файла должен быть около 12 Мбайт. Это полностью работоспособная программа с коллекцией шаблонов и картинок — клипартов. Но функционировать она будет лишь 30 дней с момента установки (опять же, этого вполне хватит для новогодних развлечений). Если вы установите программу в начале декабря, то до начала января успеете сделать множество новогодних подарков). Среди шаблонов и Мастеров можно найти все те же календари, визитки, открытки (в том числе и новогодние). Но есть и совершенно уникальные. Например, Мастер монстров, предназначенный для украшения открыток на праздник хеллоуин. Он, конечно, давно прошел. Зато сами эти монстры — неплохие эскизы карнавальных костюмов. К тому же можно спокойно отделить голову от получивше-

гося чудища, растянуть ее до нужного размера и распечатать. Кстати, головы от монстров есть в коллекции клипартов. Можно просто запустить Clipart Browser и перетящить мышкой понравившуюся картинку в окно документа. Получится заготовка для карнавальной маски. Причем она подойдет и ребенку, и взрослому. Надо только правильно подобрать размер, благо это несложно. Ну и вырезать саму получившуюся маску, сделать отверстия для носа, рта, глаз и приделать тесемки. Для некоторых масок могут понадобиться и дополнительные элементы. Например, усики для гигантского муравья, клыки для человеко-кабана или вампира...

Очень хорошим подарком на Рождество для ребенка будет книжка-раскраска. Для этого лучше использовать программу MGI PhotoSuite. Она входит в поставку сканеров Primeax и ряда моделей

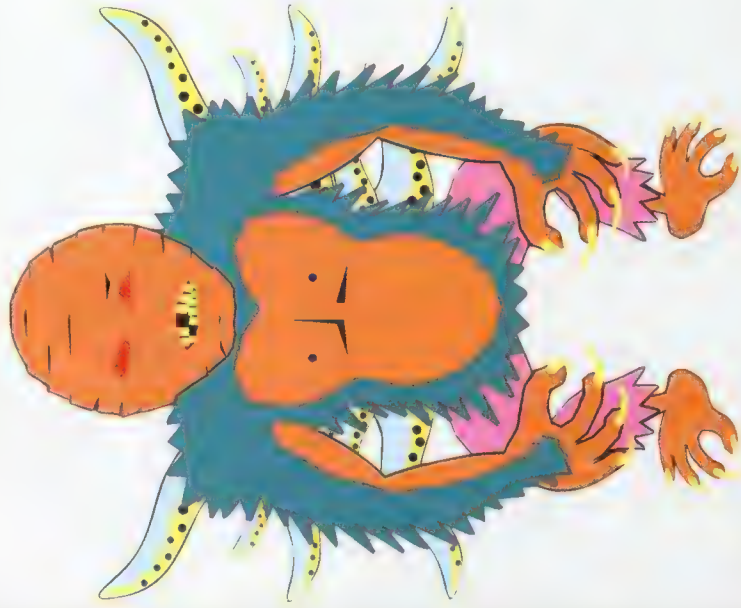


от KYE Genius. Можно загрузить 30-дневную демо-версию с сайта www.mgisoft.com. Процедура же создания самих раскрасок необычайно проста: надо отсканировать картинку или найти уже оцифрованные и применить к ним Filter Coloring Book. И распечатать то, что получилось. Причем картинки эти будут двухградационными, так что перевести их на бумагу с пристойным качеством можно даже на матричном принтере.

Конечно, тем, что описано выше, возможности мощных текстовых процессоров, издательских систем, графических редакторов не ограничиваются. Но это уже тема для других статей. К раскрытию возможностей таких программ мы обязательно вернемся в новом году. Так что оставайтесь с нами!

И с Новым годом!

— Яков Шпунт
nina8@orc.ru



Верить в Бога и пользоваться презервативами!

Думаю, вы согласитесь с тем, что почти весь софт предназначен в первую очередь для мужской половины населения. Да и развлечения, в частности, всевозможные захватывающие компьютерные игры (всякие бродилки, стрелялки, гонки) в большинстве своем ориентированы на мужчин. А как же быть их девушкам, женам и дочкам? Какие есть диски для них? Почему женщины должны быть обделены? Несправедливо. Вот и появился диск, который представляет из себя энциклопедию для юных леди под названием «Девочки».



Я полагаю, что он рассчитан в первую очередь на тинейджеров, то есть возрастную группу от 13 до 19 лет, потому что темы статей не вполне «невинные». Например, девочкам помимо предложения порассматривать заколки, расчески и прочие аксессуары, рассказывать о венерических заболеваниях, абортах и их возможных последствиях, советуют не бояться предложить партнеру использовать презерватив. Ох уж это половое воспитание: необходимая, но тяжелая родительская обязанность. Ведь как тяжело поговорить с дочкой, объяснить ей, откуда берутся дети, признать, что ее вовсе не нашли в капусте и не купили в магазине. На диске она в спокойной обстановке сможет прочесть о том, как же происходит процесс оплодотворения и как избежать нежелательной беременности. При

этом ей не придется вгонять в красоту родителей или выслушивать от сверстников всевозможные мифы.

По объемам информации, содержащейся на диске, — это воистину энциклопедия. В ней присутствуют достаточно обширные статьи, затрагивающие области психологии, физиологии, здоровья, питания, этикета и другие. На диске можно узнать о том, как наладить отношения с братьями и сестрами, которые порой кажутся невыносимыми, и хочется уйти из дома, с подругами, родителями, друзьями. Надо сказать, что в большинстве своем советы даются по-настоящему дельные и конкретные. Например,



Куда девать свой нос во время поцелуя?

как познакомиться с понравившимся тебе мальчиком? Надо остановить свой час и подойти к нему спросить время. Оригинальный способ, не правда ли?

Также есть статьи, которые помогут решить проблемы общения в школе, которая все равно быстро сменится другой. С интересом узнаешь о многообразии существующих современных стилей одежды: «Грандж», «Хиппи», «Кечворк», «Кэжуэл» и т.д.

Много на диске советов практического характера, например, как расположить экран компьютера, чтобы не очень уставали глаза, а еще есть сонник, привороты, рассказы о привидениях и ведьмах, разные тесты, гороскопы, описаны различные виды татуировок и тату-макияжа.

Не только подросткам, но и взрослым женщинам будет интересно узнать о типах и строении кожи лица, взять на заметку рецепты масок из фруктов или освоить японский самомассаж лица «шиацу», почитать советы по уходу за волосами и телом.



Идея №10: Энциклопедия

Порой статьи несколько наивны и вспают нам о прописных истинах в такой форме, в которой не смогут быть восприняты современными подростками. Таковы настоятельные и упорные советы о том, что надо читать за здоровьем, не пить и не курить. Да, да, надо, но не стоит говорить об этом тоном родителей. Помните же, что у детей аллергия на нравовые советы приказного характера. Видно, что тексты написаны слишком давно повзрослевшим человеком. Он уже забыл, как ходил в школу, и искренне удивляется: «Неужели может быть неинтересна Настасья Филипповна из «Идиота» Достоевского?» Она, конечно, интересна, но не тогда, когда ее задали по литературе к следующему уроку. Наша система образования отобьет интерес к чему угодно, ну да вернемся к диску.

Есть в «Девочках» уроки хороших манер, таких как не размахивай руками, как милиционер на перекрестке, не говори за едой, а то изо рта будут лететь крошки, а это некрасиво выглядит, не употребляй слов «блин» и «типа», когда сидишь в гостях у знакомого мальчика за столом с его родителями. Ругательные слова могут посморгать, как плести фенечки и утлупиться в это занятие, не мешая уставшему папе смотреть телевизор. А куда девать свой нос во время поцелуя?



Есть в «Девочках» уроки хороших манер, таких как не размахивай руками, как милиционер на перекрестке, не говори за едой, а то изо рта будут лететь крошки, а это некрасиво выглядит, не употребляй слов «блин» и «типа», когда сидишь в гостях у знакомого мальчика за столом с его родителями. Ругательные слова могут посморгать, как плести фенечки и утлупиться в это занятие, не мешая уставшему папе смотреть телевизор. А куда девать свой нос во время поцелуя?

Есть в «Девочках» уроки хороших манер, таких как не размахивай руками, как милиционер на перекрестке, не говори за едой, а то изо рта будут лететь крошки, а это некрасиво выглядит, не употребляй слов «блин» и «типа», когда сидишь в гостях у знакомого мальчика за столом с его родителями. Ругательные слова могут посморгать, как плести фенечки и утлупиться в это занятие, не мешая уставшему папе смотреть телевизор. А куда девать свой нос во время поцелуя?



Или как сделать платёж или па-
рик из обычной магнитофон-
ной ленты? Интересно? Почти-
тайге.

В энциклопедии есть ста-
тья, затрагивающие область
души: в них рассказывается
об основных мировых рели-
гиях, а также девочки пре-
дупреждают об опасности
попасть в секты, краткая ха-
рактеристика которых дает-
ся на диске. Эта информация
кажется мне ценной и полез-
ной. А вот то, что создатели
диска настоятельно совету-
ют верить в Бога, утверждая,
что «поколение PPSI выби-
рает... неверие», показалось
мне немного несправильным.
Разве можно писать: Бог «це-
репит» твою судьбу на
удачный лад, и все у тебя будет хорошо? По-моему, чело-
век сам придет или не придет к вере, не надо ему навязы-
вать своего субъективного мнения. Вот о том, как наибо-
лее безболезненно расстаться со своим мальчиком, пожа-
луй, писать очень даже стоит. «Ты можешь расплакаться,

кинуть ему на шею
и, захлебываясь в сле-
зах, произнести:
„Миша (или Петя), я
больше не люблю
тебя! Прости меня,
пожалуйста!“. Но мне
показалось забавным,
что, например, дают-
ся шаблоны писем-
отказов. Мол, я бы
очень хотела пойти,
но родители не раз-
решили.

Несмотря на то,
что в некоторых воп-
росах я не согласна с
авторами диска, эн-
циклопедию «Девчон-
ки» все-таки можно ку-
пить своей дочери,
если она уже ходит на
дискотеки, хочет
стильно одеваться и
часами болтает по те-
лефону с мальчиками.
Да и не только дочери

будет полезен этот
диск. Если вы, к при-
меру, хотите подкор-
ректировать макияж
вашей избранницы,
то не надо напрямую
говорить ей: «Доро-
гая, ты ужасно вуль-
гарна с этими сини-
ми тенями и ярко-
красной губной пома-
дой!». За это можно и
поплатиться. Лучше
подарить ей «Девчо-
нок», где она прочи-
тает о том, как пра-
вильно пользоваться
косметикой, и сама
изменится к лучшему.

Надо упомянуть,
что и цена диска
вполне доступна,
даже людям со сред-
ним достатком. И
это, я полагаю, тоже
немаловажно.

Так что — дарите
девушкам... CD!

— Ольга Шемякина
shemyakina@mail.ru



Идея №11 Мишка



Этот мишка не игрушка!

Медведь? Почему медведь? Как попал сюда, в ком-
панию зайцев, в приложении о софтверных но-
вогодних подарках, этот мишка? Путаница ка-
кая-то у вас в журнале, господа редакторы, боль-
шая путаница... То компьютеры, то зайцы. А то вот вдруг из
лесу вышел медведь...

Да нет, всё у нас в порядке! Мишка тут по праву! Тот, кто
думает, что software — это обязательно программы, глубоко
ошибается! Мишка, которого вы видите перед собой, тоже с
полным правом может считаться software, — он мягкий и
пушистый. И он подарок. Этот софт очень хорошо вешать
на слух, или на лостру, или на зеркальце в кабине автомоби-
ля, или даже на пояс. Вообще-то он создан как очень серьез-
ная вещь — чехол для сотового телефона (на ярлычке у
мишки строго написано «Это не игрушка!»), но на Рожде-
ство вы можете наполнить его чем угодно — лучше всего,
конечно, орехами или конфетами. И тогда наступающее
тысячелетие, конечно, будет сладким для вас.

— Алексей Яценев

Всем! Всем! Всем!

Intel, «Серебряный дождь», «Компьютерра»
представляют

С 11 по 21 декабря
у Вас есть уникальная
возможность принять
участие в Первом конкурсе
Интернет-караоке песни,
организованном компанией
Intel и радиостанцией
«Серебряный Дождь»!

Первый Конкурс Интернет Песни



Принять участие в конкурсе можно в магазинах:

www.m21.ru
ГУМ

«Формоза»

«Vobis»

Детский Мир

«Р.и.К.»

«Валга»

«Белый Ветер»

«Техмаркет»

«Клондайк»

«Партия»

Победитель Дня будет приглашаться в прямой эфир
программы Петра Подгородецкого «Хулиган-шоу»
радиостанции «Серебряный Дождь».

Запись песен проводится с 1200 до 1600

**22 декабря состоится финальный тур конкурса, во время которого
10 Победителей Дня смогут поспорить за главный приз – компьютер на базе
процессора Intel® Pentium III® с тактовой частотой 1 ГГц.**

Кроме этого во время финального тура будут вручаться призы «зрительских Интернет-симпатий»
в номинациях Детская песня, Народная песня и Популярная песня. Победители в этих номинациях
также будут участвовать в общем Финале вместе с Победителями Дня.

Подробнее о правилах конкурса можно узнать по адресу:

www.intel.ru/concurs

Организаторы конкурса: Компания Intel, радиостанция «Серебряный Дождь», Издательский дом «Компьютерра», музыкальный портал www.m21.ru



1С:Репетитор

серия учебных программ для абитуриентов, старшеклассников и учителей

- Учебник, задачник и справочник
- Полный курс средней школы
- Наглядные примеры, анимации, интерактивные модели, схемы и звуковое сопровождение
- Сотни тестов и задач с решениями и объяснениями
- Справочные материалы, таблицы, биографии учёных

Все программы сертифицированы Министерством образования России.

Указаны рекомендованные розничные цены.

<http://www.1c.ru/repetitor>, e-mail: repetitor@1c.ru



В конце 2000 года планируется выход контрольно-диагностической системы «1С:Репетитор. Тесты по пунктуации», весной 2001 года – нового курса «1С:Репетитор. Математика».

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ТЦ "Горбушка", 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. "Дом Игрушки"
ул. М. Бирюзова, влад. 17
ул. Марксистская, 9, "Дом деловой книги"
Ленинский проспект, 62/1,
"Кинолобитель"
Ореховый бульвар, д. 15, "Галерея Водолей"
ул. Тверская, д. 8, стр. 1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3, маг. "Планета"
ул. Старокачаловская, 16,
ТД "Перекресток в Северном Бутово",
ул. 8-го Марта, 10
ул. Авиамоторная, 57
Осенний б-р, 7, корп. 2
Б. Строчинский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул. Симоновская, 24-а
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, "Бизнес книга"
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв. 41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, ВЗ3

Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домодедово
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, "Софт"
ул. Красная, 43, "Дом книги"
Красноярск
ул. Урицкого, 61, "ОфисЦентр"
Лангелас
ул. Ленина, 23, маг. "Пеликан"
Липецк
ул. Космонавтов, 28, "Алладин"
Лысьва
ул. Кузнецова, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
"Росси" мкр. 2, д. 23
Невинномысск

ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Менделеева, 17П
Н. Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
"Все для бухгалтера"
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон
"Гладиатор"
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Новосибирск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. "Jazz"
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»
ул. Луначарского, 58
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 101, маг. «Дева-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Ревутово
ул. Южная, 10
Рига

ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «АнДи»
ул. Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гандальфа"
Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ "Аквариум", секция "АПС", 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. "Эксперт-Телеком";
Нарвская пл., 3, маг. "Аякс"
Невский пр-т, 28, "СПб Дом Книги"
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2, маг. "Микробит";
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет "АСКОд";
Сенная пл., 1, "Компьютерный Мир";
пр. Св. Св. 77, "Компьютерный Мир";
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет "АСКОд";
Московский пр., 66, маг. "Компьютерный Мир";
пр. Славы, 5, маг. "MarCom";
пр. Просвещения, 36/141, маг. "MarCom";
ул. Народная, 16, маг. "MarCom";
пр. Большевиков, 3, маг. "MarCom"
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS"

Ахт, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангай, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон "BEST"
ул. Пушкина, компьютерный салон "Wiener"
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ "Октябрь"
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон "Аудио-видео"

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: "Виртуальный Мир" Волгоградский/Ясасловка, 7; "Электроника" ул. Брянская, 12; "Электроника" ул. Солженица, 1; "Электроника" ул. Рокотова, 5; "Электронный Мир" Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронный Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский, Жулебинский бульвар, 9; Новокопосинская ул., 36

Юниер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон "Вычислительная техника"

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1 пр-т, 1; "Галерея Домини" Калужская пл., 1; "Машина Времени" ул. Пресненский Вал, 7; "Мир Электроники" ул. Земляной вал, 32/34; "Олимпик" Мичуринский пр-т, 45; "Электроника" пр-т Мира, 118А; "Электроника" ул. Верхняя Масловка

и интернет-магазине: www.bolero.ru